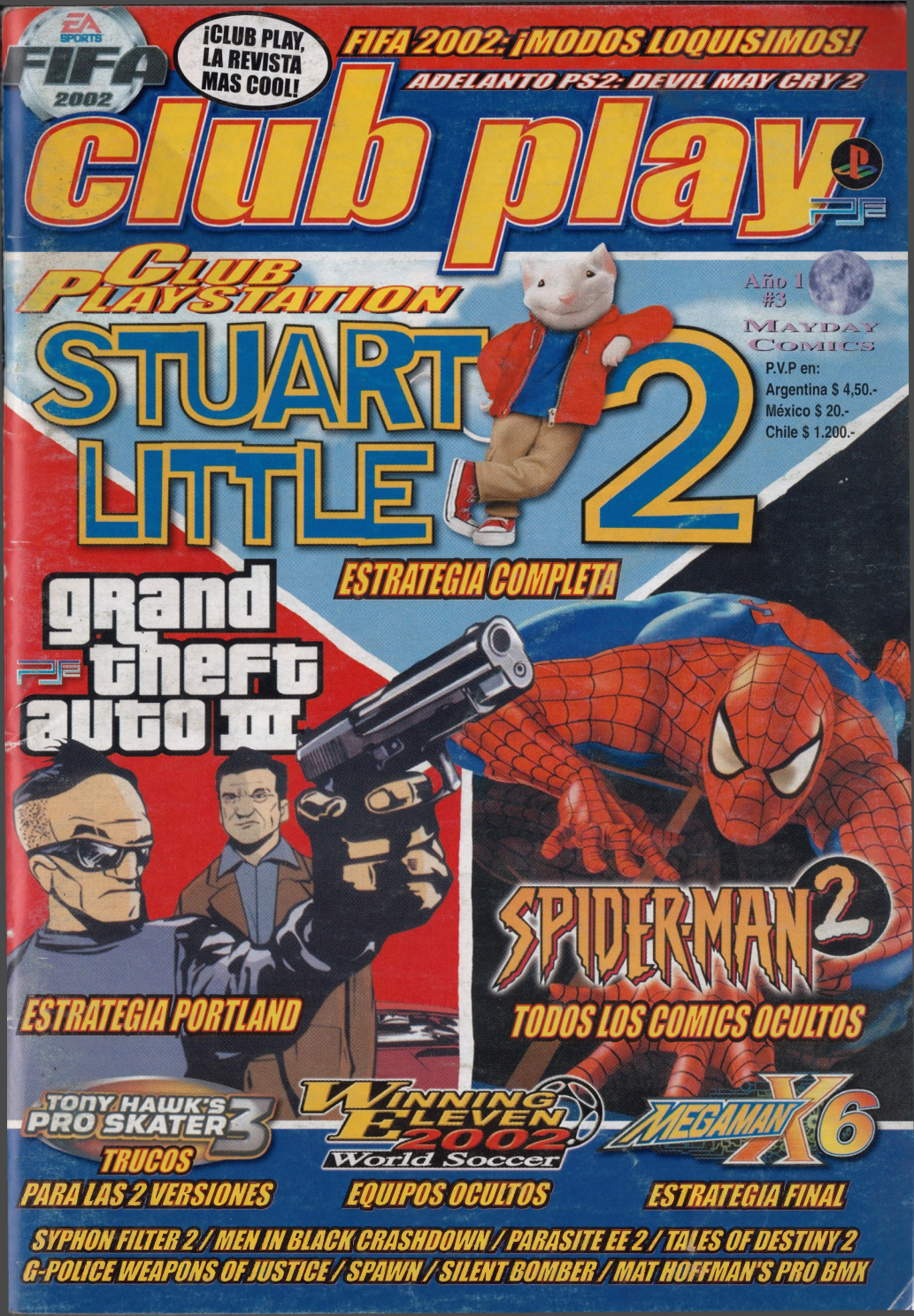

EA SPORTS
FIFA 2002
¡CLUB PLAY, LA REVISTA MAS COOL!
FIFA 2002: ¡MODOS LOQUISIMOS!
ADELANTO PS2: DEVIL MAY CRY 2
club play
CLUB PLAYSTATION
STUART LITTLE 2
Año 1 #3
MAYDAY COMICS
P.V.P en:
Argentina $ 4,50.-
México $ 20.-
Chile $ 1.200.-
ESTRATEGIA COMPLETA
grand theft auto III
ESTRATEGIA PORTLAND
SPIDER-MAN 2
TODOS LOS COMICS OCULTOS
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
TRUCOS
PARA LAS 2 VERSIONES
WINNING ELEVEN 2002 World Soccer
EQUIPOS OCULTOS
MEGAMAN X6
ESTRATEGIA FINAL
SYPHON FILTER 2 / MEN IN BLACK CRASHDOWN / PARASITE EE 2 / TALES OF DESTINY 2
G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE / SPAWN / SILENT BOMBER / MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Un especial del rey

Y, sí. Un juego del nivel del Tony Hawk's Pro Skater 3 merecía y debía tener una página dedicada exclusivamente a él, con trucos enviados por varios lectores para que todos los fans puedan sacarle el jugo al máximo. Empecemos, entonces...

Cámara Lenta:
Presioná **Start** para poner la pausa, mantené presionado **L1** y presioná ←←↑←←↑✕. Si lo hiciste correctamente, el menú de pausa se sacudirá confirmándolo.

Nivel Espejado:
Presioná **Start** para poner la pausa, mantené presionado **L1** y presioná ↓↓▲←↑■▲. Si lo hiciste correctamente, el menú de pausa se sacudirá confirmándolo.

Los siguientes trucos son para la versión Beta del juego. La podés reconocer fácilmente porque en la presentación con el logo de Neversoft, el ojo no vuelve con las letras, sino que la imagen se desvanece cuando el skater está haciendo sus tricks.

Trucos enviados por EMILIO M. SAGRA (15 años / Capital Federal)

Modo Cabezón: Poné pausa, mantené presionado **L1** y presioná →↓. Si lo hiciste correctamente, las letras se moverán confirmándolo.

Manual Quieto:
Poné pausa, mantené presionado **L1** y presioná ↓←.

Especial Infinito:
Poné pausa, mantené presionado **L1** y presioná ←↓.

Trucos enviados por ALAN JAVIER MARCHIOLI (11 años / Temperley, Buenos Aires)

Todos los Gaps:
Poné pausa, mantené presionado **L1** y presioná ↓↓.

Trucos enviados por GONZALO EZEQUIEL COHEN (15 años / Capital Federal)

Modo Cabezón:
Entrá en Single Session, poné pausa, mantené presionado **L1** y presioná →↓. Si lo hiciste correctamente, la pantalla se sacudirá.

Balance Perfecto: Entrá en Single Session, poné pausa, mantené presionado **L1** y presioná ←↓.

Trucos enviados por BRUNO EDUARDO CARACCIOLO (14 años / Hurlingham, Buenos Aires)

Volar: En modo Carrera, poné pausa, presioná **L1**+→+▲.

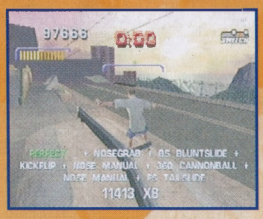
Pantalla Espejada: En modo Carrera, poné pausa y presioná **L1**+→+▲ sobre Continue

Cámara Lenta: Poné pausa y presioná **L1**+→+▲.

Modo Chico: Poné pausa y presioná **L1**+→.

Salto Alto: Poné pausa y presioná **L1**+→+✕.

Modo Rápido: Poné pausa y presioná **L1**+↑ o ↓.



PRIMERA PARTE

Grand Theft Auto III

O COMO CONVERTIRSE EN EL ENEMIGO PUBLICO NUMERO UNO EN TRES SIMPLES LECCIONES

Por Adrián Carrión

Luigi, Joey, Tony, El Burro y Salvatore. Cinco mentes criminales que requieren de tus servicios... a cambio de un buen dinero, por supuesto. Cinco misiones y sus correspondientes sub-misiones para que comiences a sentir el vértigo del Grand Theft Auto 3 en mientras esperamos la llegada del Grand Theft Auto Vice City. Bienvenido al primer mapa, Portland.

CONTROLES

L3: Bocina (presionar rápido para encender la sirena).
R3: Mirar atrás tuyo.

Nota: Vas a ver que algunos ítems que están ubicados en el mapa no pueden ser vistos fácilmente. Simplemente, pasa porque el ítem está sobre el techo o dentro del lugar.

Grand Theft Auto III

MAPA DE PORTLAND

REFERENCIAS

- ESTRELLA DE POLICIA
- ENERGIA
- PASTILLAS
- ARMADURA
- PISTOLA
- UZI
- SHOTGUN
- AK-47
- LANZALLAMAS

1. ESCONDITE
2. SEX CLUB SEVEN (LUIGI)
3. JOEY'S GARAGE
4. TONI'S (MOMMA'S RESTAURANTE)
5. SALVATORE'S GENTLEMEN'S CLUB
6. 8 BALL'S AUTO-YARD
7. TRIAD FISH FACTORY (TURTLE HEAD FIXHIN CO.)
8. CHINATOWN FISH MARKET (TRIAD)
9. MR.WONG'S LAUNDERETTE
10. DIABLO'S / PUNTO DE CONTACTO CON EL BURRO
11. TRENTON POLICE PRECINT
12. HARWOOD FIRE STATION
13. SWEENEY GENERAL HOSPITAL
14. PORTLAND SUBWAY
15. EL-TRAIN STATION
16. CAR CRUSHER
17. CAPITAL AUTOS
18. MARCO'S BISTRO (FORELLI)
19. BILCHIN' DOG FOODS
20. PORTLAND ROCK
21. PAY 'N' SPRAY
22. PORTER TUNNEL
23. HEAD RADIO
24. PORTLAND DOCK
25. AMMU-NATION
26. OLD SCHOOL
27. MALETIN DE MR.WEN
28. GREASY JOE'S RESTAURANTE
29. PANETTIERE
30. BANCO
31. XXX MAGS
32. BOLICHONGO
33. CHINATOWN TRAIN STATION

Grand Theft Auto III

Con la salida de Vice City al mercado, Grand Theft Auto 3 se ha convertido en un verdadero ícono del crimen digital. Un mundo asombroso, realista y sumamente detallado en el que, cumpliendo misiones o causando estragos *a piacere* por las calles, podés sentir toda la adrenalina de ser un impune criminal, motivo de terror para la sociedad (algo que, por supuesto, sólo es aconsejable intentar en los videojuegos, se entiende, ¿no?). Pero lo mejor es ir por partes. Y si bien Vice City es sensacional, no va a ser de mucha utilidad si primero no disfrutaste del igualmente maravilloso Liberty City. Es por eso que acá hemos preparado el primer mapa de este Grand Theft Auto 3, bien detallado y con toda la información que tenés que conocer para que gente como Capone sea un bebé de pecho al lado tuyo. En los próximos números iremos desarrollando el resto del juego. Pero, por lo pronto, Liberty City abre sus puertas para vos con este primer mapa...

BIENVENIDOS A LIBERTY CITY

Apenas termine la presentación, lo único que tenés que hacer es subirte al auto presionando ▲ (foto 1).
Nota: *Para conducir los vehículos, aprovechá al máximo la sensibilidad de los botones del poderoso joystick Dual Shock 2, aunque esto lo vas a entender mejor cuando hagas misiones sin bajarte del auto. Usá el freno de mano para girar en las esquinas (obviamente si sos objeto de una persecusión), enderezando tu coche y moviéndote en la dirección contraria para no hacer trompos. Apenas tu auto empiece a prenderse fuego, frená y bajate porque en unos 3 o 4 segundos va a explotar llevándote directo al hospital.*

Tu primer objetivo es llegar a tu escondite (marcado en el mapa). No te preocupes, no sos buscado por la cana (la policía, para nuestros amigos mexicanos) y, mientras tanto, no andes atropellando chaboncitos por ahí. Cuando llegues (fijate que la entrada está en medio de la cuadra), toda la escena va a pasar automáticamente y vas a volver a subirte al auto. Si querés, agarrá el bate de béisbol que está ahí.
Mientras no estés en una misión en curso, entrando por la puerta que está allí, podés salvar, pero vas a perder 6 horas del día. En el garage podés guardar autos (antes de salvar) para poder recuperarlos cuando cargues el juego en otra ocasión.
Volvé al auto y da una vuelva a la manzana para encontrarte con tu primer trabajo, que representa el principio de una laaaaaaarga historia.

PORTLAND

LUIGI

Misión 1: Las chicas de Luigi.
Efectivo: 1500
Andá al hospital (seguí el punto rojo en tu mapa o, sino, el punto 14 en el mapa de la revista), frená enfrente de Misty y traela de nuevo al club de Luigi.

Misión 2: El bate en el craneo.
Efectivo: 4000
Apenas salgas, cruzá la calle y agarrá el bate de béisbol que está ahí. Andá al Portland Dock que está en Trenton, entrá con tu auto, atropellá al tipo que tiene la flecha azul en la cabeza (aunque también podés batearlo un poco). Una vez que muera, robate su auto y llevalo a *Pay 'n' Spray* para que, por mil verdes, le cambien la pintura (de ahora en adelante, cada vez que te siga la policía y quieras sacártela de encima, entrá acá y los ratis (los muchachos de la poli) no te van a reconocer; también podés reparar tu auto). Ahora, llevá el auto al garage que está enfrente del hospital, en Portland View.

Misión 3: Pequeño paseo con Misty.
Efectivo: 1000
Primero que nada, **choreate** un auto (hay uno muy lindo estacionado en Saint Mark's...). Andá al punto 10 del mapa de esta revista que está en Hepburn Heights, frená en la luz azul y presioná **L3** para sonar la bocina. Por último, llevá a Misty al garage de Joey (Joey's Garage) (foto 2).

Continúa en la página siguiente.

Misión 4: ¡Empezaron los tiros!
Efectivo: 4000
Se pudrió todo. Primero que nada, necesitás algo de plomo. Andá a Ammu-Nation (ahora no podés comprar armas, pero una vez que pases esta misión sí podrás acceder a ellas) y, luego de hablar con el chabón que está ahí, podés ir a la parte de atrás del local y agarrar una pistola que Luigi te regala (de paso, practicá con los blancos que están ahí). Los controles son:
●: *Disparar.*
R1: *Apuntar automáticamente.*
L2 o R2: *Cambiar arma.*
R1 + L2 o R2: *Cambiar Blanco.*
Ahora que ya tenés un arma, buscá un auto de los Diablos con una flecha azul arriba (foto 3) (en el mapa del juego es un punto rojo), chocalo y, cuando se bajen los chicos malos, podés hacer dos cosas: a) los atropellás; b) los acribillás con tu pistolita.

Misión 5: Delivery para los ratis (o señores policías).
Efectivo: 2000
Tenés 5 minutos para recoger a la mayor cantidad de prostis posible. Lo que tenés que hacer es recoger a una de ellas (en el mapa del juego son los puntos verdes) y llevarla al punto 26 de nuestro mapa para dejarla. Luego, afanate un patrullero para que las cosas sean más fáciles. Tratá de llevar la mayor cantidad posible y acordate: sólo podés llevar a una chica por vez.

JOEY

Misión 1: Sólo algo de respeto, nada más...
Efectivo: 10.000
Tenés 6 minutos. Andá al Marco's Bistro que queda en Saint Mark's y agarrá el auto que está a la izquierda. SIN HACERLE NINGÚN RASGUÑO, llevalo a lo de 8-Ball (ubicado en el mapa) y metelo en el garage (foto 4). Ahora, tenés que dejar el auto INTACTO donde estaba en Marco's Bistro. Antes de bajarte, presioná ● para armar la bomba y ya está. Mirá cómo explota junto a la publicidad que dice "comé hasta explotar". Si le hiciste algún rasguño al coche, tenés que ir a *Pay 'n' Spray* a repararlo para poder continuar con la misión.

Misión 2: Bye, Bye Chunky Chongo.
Efectivo: 10.000
Andá a buscar algo de pirotecnia a Ammu-Nation. Luego, dirigite al *Chinatown Fish Market* (es el que está rodeado por las barras de concreto) y acribillá al chino de blanco que corre. Tratá de esquivar a los que te atacan y concentrate más en matar a Chunky, porque sino él se va a escapar y no vas a tener auto (si lográs tener uno, tenés que chocarlo hasta que explote, o subir al auto de él y, cuando se baje, ponerle una bala en el pecho).

Misión 3: El Súper-Camión Blindado.
Efectivo: 20.000
En esta misión tenés que chorearte (o agarrar sin permiso) un camión blindado. Ubicalo en el mapa del juego (el punto rojo) y chocalo hasta que la barra de dice *Damage* esté llena. Luego, subite a él y llevalo al *Portland Dock* . Tené cuidado cuando te subas al camión porque, al tener poca aceleración, es muy probable que te arresten.

Misión 4: Conociendo más mafiosos.
Efectivo: 3.000
Llevá a Tony a lo de Mr. Wong (punto 27) y después llevalo a su guarida (punto 4) (foto 5).

Misión 5: Auto "Zipeado".
Efectivo: 10.000

Continúa en la página siguiente.

Grand Theft Auto III

Andá a buscar el auto al *Greasy Joey's Restaurant* (punto 28) (foto 6) y después llevalo al *Car Crusher* para destruirlo (punto 16) (foto 7). Guarda que te persiguen los de la mafia.

Misión 6: La gran Driver (para entrar a esta misión, tenés que ir entre las 6:00 y las 14:00).
Efectivo: 20.000
Antes de las 17:00, tenés que estar en *Panettiere* (punto 29) para recoger a los asaltantes con un auto que no sea oficial (Policía, Bomberos, Ambulancia, etcétera) y que tenga 4 puertas (hacé sonar la bocina). Luego, tenés que ir al banco (punto 30) y esperar a que salgan los chorros. Ahora, corré hasta el *Pay 'n' Spray* porque te sigue la poli muy de cerca (tenés 3 estrellas de "buscado"). Una vez hecho esto, volvé tranquilamente a *Panettiere*.

TONI

Misión 1: Destrucción de las camionetas de lavandería.
Efectivo: 20.000
Si no la pensás, esta misión puede resultar más difícil de lo que debería. Andá a lo de 8-Ball a buscar algunas granadas. Después, fijate en los puntos verdes del mapa: cada uno es un camión de los Triads. **NO** los choques, simplemente cerrales el camino cuando un semáforo los detenga, subite al camión (echando al conductor), bajá y tirale una granada para que reviente (foto 8).

Misión 2: Emboscada.
Efectivo: 10.000
Primero, pasá por *Ammu-Nation* y comprate algunas Uzis.
Andá al punto 27 pero no agarres el maletín. En uno de los tres callejones que tiene este lugar, atravesá el auto en el que venías, asegurándote de bloquear la entrada de cualquier Triad que se quiera hacer el guapo por ese lado. Agarrá el maletín y, rápido, matá a los chaboncitos que vienen con bates. Después liquidá al de la Uzi. Ahora, destruí el camión de lavandería que trajo a los Triads chongos (si tenías las granadas de la misión anterior, joya). Sin salir de donde estás, destruí el auto que dejaste atravesado en el callejón (seguramente dejó atorados a un par de Triads). Cuando termines con todo, volvé a la guarida de Tony para recibir tu dinero. También podés trabar los tres caminos del callejón con autos (cuidado porque, si te alejás mucho, el auto anterior puede desaparecer) y, con cuatro granadas, fin del tema (3 para los autos y una para el camión de la lavandería).

Misión 3: Salvatore convoca reunión con los peces gordos.
Efectivo: 15.000
Es hora de ver al capo más capo de todos los capos de Portland: Salvatore. Primero, andá a buscar la limousine a lo de Joey (te acordás donde queda, ¿no?). Luego, pasá a buscar a Luigi por su guarida (a la vuelta de la tuya) y, por último, pasá por Tony (para llamarlo tenés que hacer sonar la bocina). Atención: cuando vayas a buscar a Tony, será mejor que estaciones en el sentido correcto de la calle (foto 9) para tener una mejor salida. Es cierto que van a venir de frente los Triads con sus camiones pero, si lográs esquivarlos y girás a la derecha en la primera curva, quedás mejor parado que en cualquier otro camino que puedas hacer. Si giraste a la derecha en la primera curva, seguí de largo y vas a ver unos camiones que te cierran el paso hacia un camino de tierra. Lo que tenés que hacer es chocar justo en el medio de los dos camiones para que se abran, dejándote pasar (foto 10). Una vez que hayas pasado, seguí por el camino de tierra y metete en el primer garage (es el único que se abre).

Continúa en la página siguiente.

Misión 4 (se habilita después de pasar la primera misión de Salvatore):
¡¡¡GUERRRAAA!!!
Efectivo: 30.000
Andá primero al punto que está cerca de la estación de tren en Chinatown y **SIN** bajarte del auto, atropellá o matá al sujeto que tiene la flecha en la cabeza. Luego, andá al *Chinatown Fish Market* y matá la chabón que tiene la flecha en la cabeza (te tenés que bajar del coche sí o sí). Por último, robate un camión de los Triads (foto 11) y andá a la *Triad Fish Factory* y atropellá al que tiene la flecha en la cabeza.

Es muy fácil decirlo... pero no es tan simple hacerlo. Esto es la guerra y hay Triads por todos lados. También pegate una escapada por *Ammu-Nation* y traete una buena cantidad de balas de Uzi. Cuando intentes procurarte la camioneta de los Triads, no esperes a tus matones: andate y hacé el trabajo vos solo. En el mapa que te damos (de buenos que somos) tenés la localización de los corazones de energía: usalos a tu antojo.

Misión 5: El golpe final.
Efectivo: 30.000
Andá a lo de 8-Ball a buscar el camión de la basura (Trashmaster). Tenés dos minutos y medio para llegar a la *Triad Fish Factory*. Andá atento porque, si la barra de Damage se llena, sonaste (y el sonido sería una cosa muy parecida a "¡Booom!"). Cuando llegues y te abran la reja, estacioná el camión en el espacio azul, activá la bomba con ● y andate en otro camión. Si lo hiciste lo suficientemente rápido, los Triads no van a notar tu presencia.

EL BURRO

Misión 1: Un pequeño paseo.
Efectivo: 10.000
Para pasar esta prueba, necesitás poder. Andá al estacionamiento que está al oeste de 8-Ball y, en la vidriera, vas a ver un Banshee (parecido a un Porsche). Rompé la vidriera y andá al punto de encuentro que queda en la escuela (punto 26). El sentido de la carrera es llegar a los puntos que te marca en el mapa. El punto al que tenés que llegar está marcado en el mapa del juego con color rosado, mientras que el punto siguiente es rojo. Para salir vivo de esta carrera ya deberías saber cómo girar en las curvas con el freno de mano. Tené en cuenta que el auto es una pluma y que, si chocás mal, podés quedar dado vuelta (foto 12).

Misión 2: Me muero por un helado.
Efectivo: 6.000
Andá a buscar el maletín a un lugar llamado *Borgnine Taxis* en Harwood. Luego, robate una camioneta de helados, buscándola con el mapa del juego (foto 13) y andá al muelle que está en Atlantis Quays para estacionarla en el espacio azul. Presioná **L3** para encender la musiquita de la camioneta, bajá rápido de tu vehículo y alejate hasta detrás de un muro (no vayas para la derecha). Esperá a que los mafiosos quieran comprar sus helados y presioná ● para hacerlos volar a todos.

Misión 3: ¡A freir Triads!
Efectivo: 10.000
Andá a Chinatown a buscar el lanzallamas en la parte suroeste del mapa. Tenés dos minutos y medio para derretir a 25 Triads. Estás en el barrio de los Triads, así que no va a ser muy difícil darles un golpe de horno a estos chaboncitos (los ves por todos lados). El agua que te tiran los bomberos no afecta en nada a tu salud.

Misión 4: Las revistitas chanchitas.

Continúa en la página siguiente.

Grand Theft Auto III

Efectivo: 20.000
Esta es bastante difícil. El Burro necesita recuperar su pornografía, la cual está esparcida por todo Portland. Tu objetivo es recuperarla...

Agarrá la camioneta que está ahí cerca de la plaza y... acá empezamos paso por paso porque se pone jodido. El problema no es el tiempo, porque cada vez que agarres una revista, le vas a sumar 1 segundo, sino que la camioneta es una verdadera porquería. No doblés a mucha velocidad porque vas a volcar. No te saltees ninguna revista porque, si te faltó recoger alguna, la misión no se va a completar, así que asegurate de agarrar siempre la revistas de una sola vez.
Antes que nada:
Freno normal = (N)
Freno de mano = (D)
En la primera curva (que es a la derecha) frená (N) un poco. Viene la curva-contracurva; frená (N) y hacé un soltá-presioná el acelerador para poder controlarlo un poco más (ojo que la cosa viene en bajada). Girá a en las siguientes esquinas a la derecha (D) y después a la izquierda (D). Luego, nuevamente hacia la derecha y hacia la izquierda. Ahora viene un tramo largo con dos curvas que van hacia la derecha. En la primera curva no hay problemas si la doblás cerrada (lo más cerca posible del cordón derecho), pero la segunda tiene una pequeña complicación: es en bajada. Antes de empezar a bajar, frená un poco (en lo posible, no de golpe; presioná despacio el botón), soltá el acelerador mientras hacés ➡ y, una vez que estás bien encarado hacia el camino, avanzá con todo hasta que veas que hay una revista en medio de la calle. Doblá en U (dos veces hacia la izquierda) (N), seguí derecho y doblá otra vez para zigzaguear la pequeña cuadra que tiene un café. Seguí por ese camino y, cuando veas el puente que lleva el tren (foto 14), antes de agarrar la revista que está en la esquina, deberías saber que justo ahí tenés que girar hacia la derecha (D) (si te pasás vas a quedar estancado en el estacionamiento de la escuela). Seguí el camino zigzagueando la siguiente esquina y, luego, girando hacia la izquierda. Seguí por ese tramo (es largo) y, en la siguiente esquina, girá a la derecha (D) (no olvides la revista que está detrás del primer semáforo). Pasá por cuatro curvas más para continuar por la avenida. Tenés que entrar a Portland Dock. Seguí el camino de revistas (primero a la izquierda y depués a la derecha, luego son pequeñas curvas). Cuando veas la última revista, vas a ver a un tipo detrás: atropellalo hasta que muera (muejejeiii). Cuando hagas esto, el tiempo va a desaparecer. Ahora, TRANQUILO; andá al punto 31 en Red Light District (tenés que meterte adentro por el callejón). Después de pasar esta misión, vas a ver que en tu guarida te hicieron una entrega especial de estas revistas.

SALVATORE

Misión 1: Una prosti quilombera.
Efectivo: 10.000

Llevá a María con Chico (en la estación de tren en Chinatown) para que compre algunas drogas (pobre... la abuelita está muy enferma y la farmacia estaba cerrada...). Chico le dice que en Atlantic Quays hay buena movida, así que llevala ahí. Apenas la dejes, dejá que entre y retrocedé un poco la limo. Ahora, bajate de la limo, subite al Cheetah que está a la izquierda y ponete en el lugar en el que estaba el punto azul (foto 15). Cuando se pudra todo porque vienen los policías, María va a subir al Cheetah. Corré y tratá de tener como máximo una sola estrella de "buscado" (fijate la localización de las estrellas en el mapa). Volvé al boliche, subite a la limo (ahora que no está la policía) y volvé tranquilamente al refugio de Salvatore (tenés que estacionar la limo en el garage de la derecha).

Misión 2: Traidores.
Efectivo: 15.000
Andá al bar de Luigi y esperá a que salga el soplón (no lo esperes en la puerta, sino algunos metros más atrás). Cuando tome el taxi, seguilo. Esta misión se parece a la del Driver, en la que no te tienen que ver. Vas a ver una barra en la pantalla que se va llenando a medida que te acercás al soplón: si se llena, te vió y perdiste. Vas a llegar al Portland Dock en donde, por medio de una escena, te vas a dar cuanta de algunas verdades. Seguí al soplón y atropellalo.

Continúa en la página siguiente.

Grand Theft Auto III

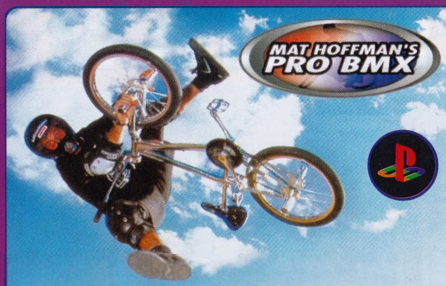
Misión 3: La gran despedida de Portland.
Efectivo: 15.0000
Primero que nada, tenés que tener más de 100.000 billetes en tus bolsillos (una cantidad nada despreciable). Después, andá a ver a 8-Ball en dos ocasiones para que te dé un rifle.

Una vez que estés en Portland Dock, dejá a 8-Ball en el punto azul y girá a la derecha hasta ver una escalera (foto 16). Ahora, subí al primer descanso de la escalera para tener un mejor ángulo de visión. El asunto es que tenés que cubrir a 8-Ball para que ponga la bomba.
Los comandos del rifle son:
R1: Apuntar
R1 + ■: Dar zoom.
R1 + ✕: Quitar zoom.
R1 + ●: Disparar.
Empezá a disparar a los tipos del cartel en el siguiente orden (los vas a reconocer porque son los únicos que tienen sombrero puesto). No es necesario que le pongas un tiro en la capocha para matarlo. Da lo mismo un tiro en la oreja que en la mano.
Primero, aniquilá a los dos que están en la rampa de entrada; subí un poco la mira y vas a ver a otros dos en el otro extremo de la rampa. Aniquilalos rápido porque, a la derecha, tenés 3 más y 8-Ball ya empezó a subir (si no te apurás, lo matan). Después vas a ver que 8-Ball se va a agachar: es porque, más a la derecha, tenés dos grupos. Uno de 2 y el otro de 3 sujetos. Cuando los mates, el negro bombardero va a hacer lo suyo y vos vas a recibir la pasta.

Misión 4: Salvatore te hace el regalito final.
Efectivo: 20.000
Andá a buscar el auto que te pidió Salvatore en Red Light District. Cuando estés por llegar, María te va a avisar por el beeper que es todo una trampa. NO subas al Cheetah (excepto que quieras explotar) y andá al Oeste de *Greasy Joey's Restaurant* y metete en el tunel, para ir al pequeño muelle. Luego de la histeriqueada de María, manejá la lancha hasta el punto rosa que tiene el mapa del juego y ya está. Bienvenido a Stauton Island... pero, claro: esa es otra historia.

Por este número, ya es suficiente. Stauton Island y el resto de los mapas los vamos a ir desarrollando en próximos números. Así que estate atento para poder disfrutar al máximo de este genial y furioso Grand Theft Auto 3. Hasta la próxima.

club play

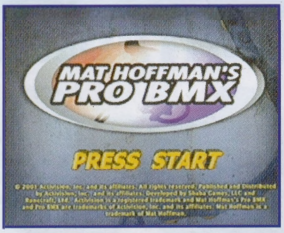


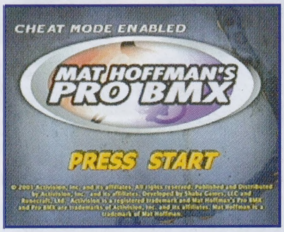
Para acceder a todos los trucos

Y si hay una página entera para el Tony Hawk 3, el otro gran juego de deportes extremos no podía no estar presente: el Mat Hoffman's Pro BMX está aquí de la mano de Matías. Está bien, no es una página completa, pero el truco es bueno de verdad...

Truco enviado por
MATÍAS FABIÁN FERREYRA
(12 años / Lanús, Buenos Aires).

Cheat Mode: Para activar este truco vas a tener que presionar ← + ■ + ▲+ ✕ + ● en el menú de *Press Start*. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje diciendo *Cheat Mode Enabled*. Este truco te permitirá obtener todos los videos, todos los personajes, todas las bicicletas y todas las pantallas.





Winning Eleven 2002 World Soccer

Equipos ocultos

El rey por excelencia de los juegos de fútbol está aquí en su nueva versión... y nosotros te damos los secretos para que saques a todos los equipos históricos de los más importantes países futboleros del mundo... más algún que otro datito extra.

Equipo clásico Alemania: Ganá la Copa Europea con Alemania.
Equipo clásico Italia: Ganá la Copa Europea con Italia.
Equipo clásico Inglaterra: Ganá la Copa Europea con Inglaterra.
Equipo clásico Francia: Ganá la Copa Europea con Francia.
Equipo clásico Holanda: Ganá la Copa Europea con Holanda.
Equipo clásico Argentina: Ganá la Copa América con Argentina.
Equipo clásico Brasil: Ganá la Copa América con Brasil.
Todas las estrellas del Este: Ganá el Mudial.
Todas las estrellas del Oeste: Salí primero en el modo Liga en sus dos etapas.
Equipos Master League: Pasá la Master League primero en sus dos etapas, y vas a poder jugar con cualquier equipo de esta liga.

Stuart Little 2

ESTRATEGIA EXCLUSIVA

Por Matías Jorge

STUART LITTLE 2

EL SUPER-RATON AL RESCATE

Caracoles traicioneros, arañas peligrosas, toallas agresivas, gatos hambrientos, skates, lanchas y minijuegos por todos lados... Stuart Little 2 tiene de todo y nosotros te lo mostramos en esta superestrategia...

CONTROLES

L2 + R2: Cámara en primera persona / Apuntar.

Es cierto que este Stuart Little 2 ha salido al mercado con la única intensión de ganar unos mangos aprovechando el éxito de la película. Aquellos que piensen que este juego fue dado a luz porque a los desarrolladores se les ocurrieron unas ideas bárbaras, están realmente equivocados. Pero, sin embargo, Stuart Little 2, aunque no trae nada nuevo, es realmente entretenido. ¿Es para los más chiquitos? Sí, pero los grandulones salames como nosotros, que amamos la sangre y la violencia en los videojuegos, también podemos pasar un rato agradable con este título. Stuart Little 2 no es nada del otro mundo... pero es mejor que la mayoría.

Nivel 1: Downstairs

Consejo: No desperdicies tus disparos en los bichos que rondan por el nivel, porque son del tipo "mágico" (o sea que aparecen una y otra vez). En lo posible, esquivalos. No olvides lo que aprendiste en el tutorial, y prestá especial atención a los objetos que tienen las huellas ya que indican que por ahí podés trepar. Al robot no lo podés matar, pero lo podés detener durante un momento con un golpe.

Stuart Little 2

ANILLO #1:

Para conseguir este anillo, juntá 60 biscochos para gato y depositalos en el plato rojo que se encuentra a la izquierda del principio del nivel (foto#1). Fijate que, debajo de las mesas, hay pescaditos. Cuando estés encima de la mesa del comedor (la que tiene una vela arriba y un globo en una punta), dejate caer por la otra silla y vas a ver más pescaditos (trepate por las manijas que aparecen arriba).

ANILLO #2:

Tenés que ganar el minijuego del trencito que te pide Margalo. Está en la cocina, frente al horno. Para pasarlo, tenés que presionar: ← o ↑ o → según la ocasión para agarrar las estrellitas; como mínimo tenés que agarrar el 80% de ellas por vuelta para poder pasarla (foto #2).

ANILLO #3:

Tenés que ganar el minijuego del avioncito que te pide Margalo. Está sobre la mesita del living (manejate solamente con ← o → para agarrar todas las estrellas; si se te escapa una, fuiste (foto #3).

ANILLO #4:

Tenés que agarrar la llave que se encuentra en una de las mesitas del comedor. Desde la mesa que está en el centro, subite al globo que está en una de las esquinas, agarrá la vida y después subite al siguiente globo para agarrar la llave (foto #4). Luego, andá a la biblioteca, subí a la mesa que tiene un mantel para trepar y abrí la valija (foto #5).

ANILLO #5:

Este se encuentra en la parte más alta de la biblioteca. Una vez ahí arriba, seguí el camino de la ventilación (foto #6).

ANILLO #6:

Tenés que conseguir los seis dados para armar el camino hasta el anillo...

Dado #1: Está en la cocina, arriba del tacho de basura que está al lado de la puerta (tenés que tirarte desde lo más alto de la cocina desde una soga) (foto

Continúa en la página siguiente.

Stuart Little 2

#7).
Dado #2: Está en la cocina, arriba del microondas (foto #8).
Dado #3: Está arriba de la vela que está sobre la mesa del comedor (foto #9).
Dado #4: Está en la parte más alta de la biblioteca. Desde donde encontraste el anillo #5, fijate que arriba están las huellas en el techo, indicándote que podés llegar trepando como mono. Seguí por ese tramo hasta alcanzarlo (foto #10).
Dado #5: Está en el estante del aparador del comedor (foto #11).
Dado #6: Subiendo por el baúl, está en un pequeño estante blanco en el living (foto#12).

• El video se encuentra en el living, siguiendo por el camino que te lleva al sofá (pasando por donde está el minijuego del avioncito). Subí por la goma que está encima del sofá, mové la caja hacía el otro extremo (seguí la línea de puntos) y usala para alcanzarlo.

Nivel 2: Central Park

Consejo: Ahora hay enemigos que te atacan, así que estate atento y poneles un tomatazo en el ojo antes que de te peguen (¿o es una cebolla?). Al cuervo no lo podés matar, pero lo podés detener durante un momento con un golpe.

ANILLO #1:

Juntá los 60 biscochos gatunos y ponelos en el plato que está antes de entrar al área con el tobogán (foto #13).

ANILLO #2:

Tenés que ganar el minijuego de la lancha que te pide Margalo. Está subiendo la escalera para salir del la zona del arenero, a la derecha. Pasarlo es muy fácil: tratá de mantenerte en el camino y, de vez en cuando, intentá agarrar algunos relojes para que no se te acabe el tiempo. Los controles son:

← o →: *Dirección.*
■: *Freno.*
✕: *Acelerador* (foto #14).

ANILLO #3:

Ganá el minijuego que te pide Margalo. Está al fi-

Continúa en la página siguiente.

Stuart Little 2

nal del parque (foto #15). Consiste en ganarle al grillo una carrera. Tenés que pasar por todos los puntos que te indica el camino (tenés que pasar por medio de dos plantas con una especie de pompón blanco en la punta... no te rías). Si tenías pensado jugar este minijuego con el stick de tu joystick análogo, ya empezaste mal, porque el control es horrible. Mejor, jugá con el D-Pad haciendo solamente ⬅ o ➡ (la que te espera...). Corrés presionando **R1**.

ANILLO #4:

Agarrá la llave que está debajo del tobogán (foto #16) para abrir la valija que está en el arenero (trepate al palo que está ahí cerca para después, desde arriba, saltar hacia donde está el portafolios con candado). (foto #17).

ANILLO #5:

Este anillo está en un cantero con flores justo en frente del banco roto. Bajá con la soga que está arriba del banco roto (enganchado a la rama) para alcanzarlo (foto #18).

ANILLO #6:

Tenés que conseguir los seis dados...

Dado #1: Está abajo del banco que está al lado del arenero (foto #19).
Dado #2: Está arriba del balde rojo, al lado del castillo de arena. Tenés que accionar el switch que está arriba del banco de la plaza (foto #20).
Dado #3: Está en el tacho de basura, cerca del tobogán (tenés que trepar por el neumático y, más arriba, dejarte

Continúa en la página siguiente.

Stuart Little 2

llevar por la soga hasta el tacho ***(foto #21)***.
Dado #4: *Se encuentra al lado del rastrillo que está atravesado horizontalmente en el camino* ***(foto #22)***.
Dado #5: *Está en una rama del árbol en donde quedó enganchado el barrilete, al lado del banco roto* ***(foto #23)***.
Dado #6: *Está en el cantero más alto, cerca del final del parque* ***(foto #24)***.

• La película está dentro del neumático que está a la derecha del tobogán. Dejate caer desde arriba y después presioná ⬆ para entrar en él.

Nivel 3: Upstairs

Consejo: En la habitación con alfombra celeste, a la derecha del minijuego de los globos, mové la caja hacia adelante, trepá y subite al globo rojo. Ahí hay un switch para abrir los cajones.

ANILLO #1:

Juntá 60 pescaditos y ponelos en el plato **(foto #25)**.

ANILLO #2:

Ganá el minijuego que te pide Margalo. Está al principio del nivel (es igual que el minijuego del trencito, así que no debería presentarte ningún problema) **(foto #26)**.

ANILLO #3:

Ganá el minijuego que te pide Margalo. Está en el dormitorio de alfombra celeste, frente a la caja de cubos. El juego consiste en derribar la mayor cantidad de objetos posible hasta llegar a 500 puntos. Cuidado con las arañas: no permitas que se acerquen a la pantalla. Si reventás los globos amarillos, te dan más tiempo. Los controles son...
Direccional: *Mover la mira.*
■: *Disparar.* ***(foto # 27)***

ANILLO #4:

Agarrá la llave que está en la biblioteca del dormitorio donde está la cama marinera **(foto #28)** y abrí la valija que está en la mesita del baño, al lado de la estufa. Podés tirarte desde arriba **(foto #29)**.

Continúa en la página siguiente.

Stuart Little 2

ANILLO #5:

El anillo se encuentra en el dormitorio donde está la cama marinera, arriba de un estante que está al lado de la puerta. Pero, para llegar hasta ahí, tenes que subir a la biblioteca, deslizarte por la soga hasta donde está el globo del cual te tenés que colgar para llegar al anillo (foto #30).

ANILLO #6:

Hay que conseguir los 6 dados para formar el camino hasta el anillo...

Dado #1: Se encuentra en el estante que está arriba de la silla roja del dormitorio de alfombra celeste (subí con el globo verde) (foto #31).
Dado #2: Para agarrar este dado, tenés que accionar el botón de arriba de la cuna, el cual abre unos cajones que te permiten escalar hasta él (foto #32).
Dado #3: Se encuentra en el estante que está al lado de la puerta del baño (foto #33).
Dado #4: Se encuentra en la parte más alta de la cama marinera (foto #34).
Dado #5: Se encuentra en el estante que está arriba de la bañera. Para llegar, tenés que ir por arriba de la habitación con alfombra celeste y pasar por el conducto de ventilación; luego agarrar el globo y deslizarte por los caños (no tenés que tocar las toallas: saltá rápidamente hasta el otro caño cuando se acerquen) (foto #35).
Dado #6: Está en la mesita de luz al lado de la cama marinera (foto #36).

• La película está dentro de la tina que está en el baño (junto la tapa).

Nivel 4: Sewers

Consejo: Ojo con la baba del caracol porque, si la tocás, te saca un corazón.

ANILLO #1:

Juntá los 60 pescaditos y ponelos en el plato (foto #37).

ANILLO #2:

Tenés que ganar el minijuego de Margalo. Está al lado

Continúa en la página siguiente.

Stuart Little 2

del desagüe (foto #38). Primero que nada, desde ya te aviso que es un poco difícil. No porque el juego lo sea, sino porque el control sigue siendo pésimo y esta carrera necesita un poco más de precisión. Los controles siguen siendo los mismos. No pises el agua porque te saca energía. En el tramo final de la carrera, saltá por la goma roja de la izquierda para trepar al caño y así deslizarte hasta la línea de llegada.

ANILLO #3:

Tenés que ganar el minijuego que te pide Margalo. Aparece debajo de una pileta de desagüe (foto #39). Es el minijuego del skate (infaltable). Tenés que agarrar las 25 estrellitas antes de que se acabe el tiempo. El skate va rapidísimo, así que acá va de nuevo el consejo anterior: no uses el stick para moverte, sólo ← o → de tu D-Pad. Obviamente, te vas a dar contra la pared más de 700 veces; para evitar esto, saltá y enfilá el skate hacia la dirección que quieras. Automáticamente, el skate se va a detener y va a entrar a correr para el lado que apuntes (la gente de Magenta nunca aprobó Física en la secundaria).

Controles:
✕: *Saltar*
Direccional: *moverse, cambiar sentido de la dirección en el aire.*

ANILLO #4:

Tenés que agarrar la llave que está al final de la pequeña ventilación justo al lado de una escalera (tenés que pasar sobre el cadaver de una arañota) (foto #40) para abrir la valija que se encuentra al final de la canaleta de agua verde (foto #41).

ANILLO #5:

Este anillo se encuentra en la sala que tiene charcos con agua electrificada. Subí por el camino de manos que está al lado de la escalera de la puerta roja y seguí el camino de sogas hasta llegar al globo azul, del cual tenés que colgarte para llegar al anillo (foto #42).

ANILLO #6:

Tenés que conseguir los seis dados...

Dado #1: *En el lugar donde empezás el nivel hay una puerta roja. Entrá por ella, trepá por el cable hasta las*

Continúa en la página siguiente.

lámparas y saltá sobre ellas hasta llegar al dado ***(foto #43)****.*
Dado #2: *En la habitación que tiene una especie de motor en el medio, trepá hasta arriba y seguí el camino de caños electrificados hasta el dado (saltá las rayas blancas que vienen si no querés comenzar todo de nuevo)* ***(foto #44)****.*
Dado #3: *Está pasando un hueco que está en el fondo de una pileta de desagüe en la habitación que tiene dos barriles verdes* ***(foto #45)****.*
Dado #4: *Se encuentra en un caño que está en la parte de arriba de donde estaba Margalo con su minijuego del skate* ***(foto #46)****.*
Dado #5: *Está en la pileta de desagüe que está arriba de Margalo y su minijuego del skate* ***(foto #47)****.*
Dado #6: *Está al principio del nivel, siguiendo el camino de bloques de la canaleta de agua contaminada* ***(foto #48)****.*

• Contando desde el lugar donde hay dos barriles verdes, una vez que trepes por las manos que están en el caño, vas a poder trepar por otras manos que están arriba. Cuando llegues al otro extremo, subí por un bloque más y vas a aparecer arriba del caño: en el medio te espera la película.

Nivel 5: Back Alleys

Consejo: Las cajas que se mueven son blancas y tienen un símbolo negro escrito.

ANILLO #1:
Juntá los 60 pescaditos y ponelos en el plato (foto #49).

ANILLO #2:
Ganá el minijuego que te pide Margalo. Aparece arriba de unas cajas, cerca del lugar donde está el caracol. El minijuego es igual al de los globos que jugaste anteriormente. Sólo cambia un poco la dificultad (foto #50).

ANILLO #3:
Ganá el minijuego que te pide Margalo. Se encuentra cerca del

Continúa en la página siguiente.

Stuart Little 2

callejón inundado con agua contaminada. Es igual al minijuego de la lancha... que te diviertas (foto #51).

ANILLO #4:

Tenés que encontrar la llave que está arriba del tacho de basura, cerca del contenedor azul sin tapa (foto #52), para abrir la valija que se encuentra en el pilón de cajas que separa el callejón donde está el caracol del callejón con agua contaminada (foto #53).

ANILLO #5:

Tenés que presionar el botón que está arriba de una entrada de ventilación cerrada, cerca del contenedor azul que esta tapado, para que se abra y puedas entrar a buscar el anillo (foto #54).

ANILLO #6:

Tenés que conseguir los seis dados...

Dado #1: Está en la primera ventana en donde empezás el nivel (foto #55). Tenés que trepar por las cajas de la derecha y deslizarte por el caño que está en la cima de la montaña de cajas.
Dado #2: Está en uno de los barrotes de la ventana que se encuentra al lado del cartel luminoso (foto #56).
Dado #3: Está en el tacho de basura justo enfrente del pilón de cajas donde estaba Margalo con el minijuego de los globos (foto #57).
Dado #4: Se encuentra en la ventana que está al lado de Margalo con su minijuego de los globos (foto #58).
Dado #5: Se encuentra arriba del barril que está al lado de la persiana azul a medio abrir (foto #59).
Dado #6: Se encuentra en la ventana que está al lado del contenedor azul destapado (foto #60).

• Al principio del nivel, vas a ver una montaña de ca-

Continúa en la página siguiente.

Stuart Little 2

jas. Subila y, en vez de deslizarte por el caño para agarrar el dado, seguí bajando por la izquierda y pasá reptando por debajo del contenedor de basura. Ahí vas a encontrar el video junto con algo de comida para gatos.

Nivel 6: Garbage Barge

Consejo: Es recomendable que no luches cuerpo a cuerpo contra la tarántula. Mejor, partile la cabeza con una golosina.

ANILLO #1:

Juntá los 60 pescaditos y ponelos en el plato (foto #61).

ANILLO #2:

Ganá el minijuego del skate que te pide Margalo. Está en la parte trasera del barco, cerca del bote azul (foto #62). El minijuego es igual al que pasaste en algún nivel anterior. Tratá de no caer en los huecos con agua y saltá mucho para cambiar de dirección, así ahorrás tiempo. Fijate que hay estrellas escondidas en las esquinas.

ANILLO #3:

Ganá el minijuego del avioncito que te pide Margalo. Está al principio del nivel (foto #63). Muy fácil: si te perdés, seguí la flecha que está arriba del avión.

ANILLO #4:

Se encuentra arriba de uno de los motores que está en el cuarto de máquinas del barco (foto #64).

ANILLO #5:

Tenés que conseguir la llave que está en el estante más alto de la cabina de mando del barco (foto #65) para poder abrir la valija que está cerca de donde empezaste el nivel (foto #66).

ANILLO #6:

Tenés que conseguir los seis dados...

Dado #1: *Está en una de las cajas eléctricas de las paredes de la cabina de mando del barco (foto #67).*

Continúa en la página siguiente.

Stuart Little 2

Dado #2: *Está arriba de la montaña de basura, en la parte de adelante del barco (tenés que trepar por el poste que está en la punta del barco y soltarte justo debajo del dado)* ***(foto #68)***.
Dado #3: *Se encuentra en la cuerda gruesa que está arriba del bote azul (subí por la izquierda)* ***(foto #69)***.
Dado #4: *Está arriba del pilón de cajas que se encuentra en la parte trasera del barco, frente al bote azul* ***(foto #70)***.
Dado #5: *Está al final de cuarto de máquinas, entre los dos motores* ***(foto #71)***.
Dado #6: *Está al final del camino de manos que pasa por encima de la pileta con metal fundido* ***(foto #72)***.

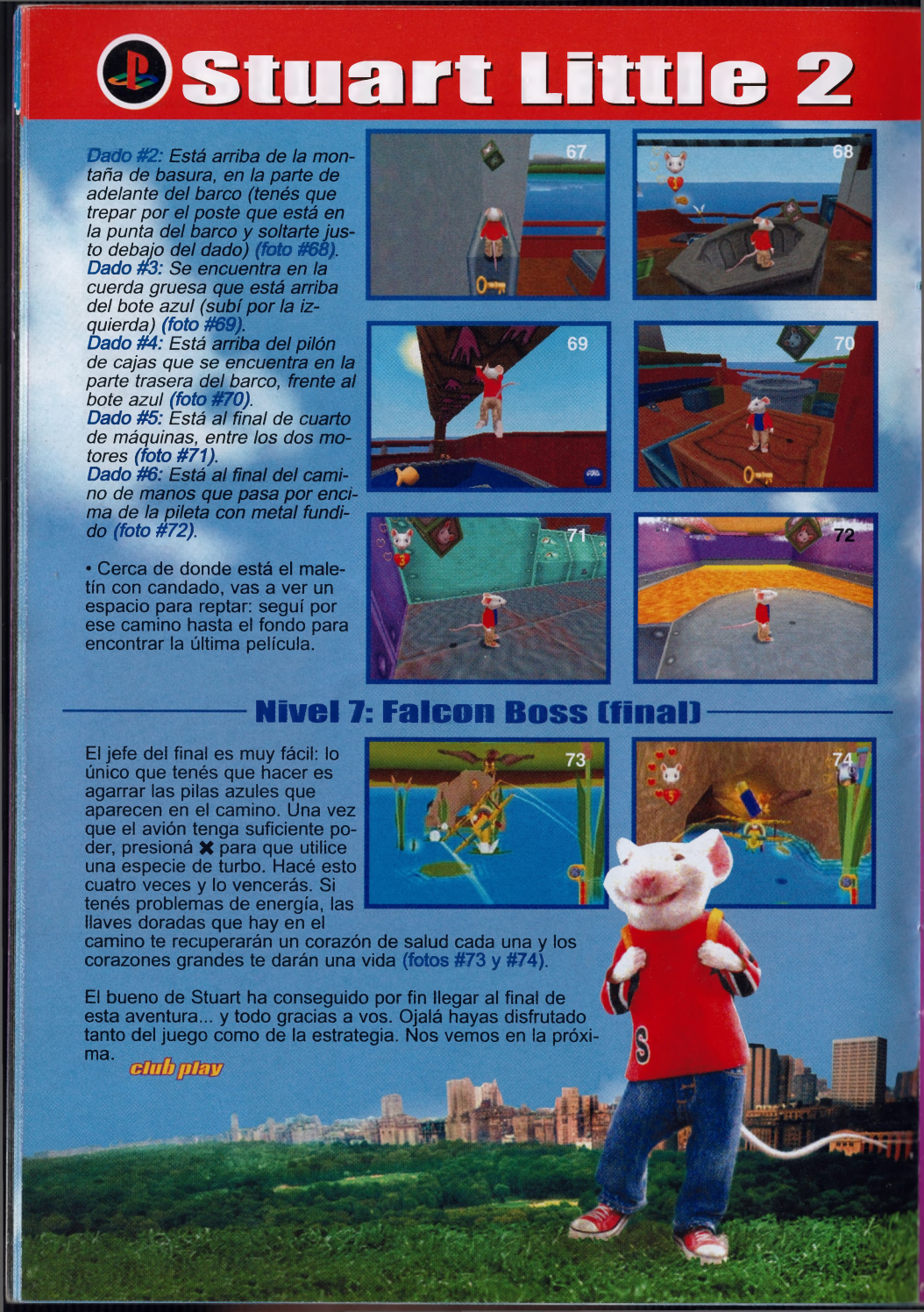
• Cerca de donde está el maletín con candado, vas a ver un espacio para reptar: seguí por ese camino hasta el fondo para encontrar la última película.

Nivel 7: Falcon Boss (final)

El jefe del final es muy fácil: lo único que tenés que hacer es agarrar las pilas azules que aparecen en el camino. Una vez que el avión tenga suficiente poder, presioná ✖ para que utilice una especie de turbo. Hacé esto cuatro veces y lo vencerás. Si tenés problemas de energía, las llaves doradas que hay en el camino te recuperarán un corazón de salud cada una y los corazones grandes te darán una vida **(fotos #73 y #74)**.

El bueno de Stuart ha conseguido por fin llegar al final de esta aventura... y todo gracias a vos. Ojalá hayas disfrutado tanto del juego como de la estrategia. Nos vemos en la próxima.

club play



Syphon Filter 2

Niveles ocultos

Trucos enviados por CRISTIAN MARTÍNEZ DURBANO (12 años), Berazategui, Buenos Aires.

Nuestro buen amigo Cristian nos ha enviado estos datos más que útiles para habilitar ciertos niveles secretos del Syphon Filter 2. Para ello, hay que seguir algunas instrucciones muy bien precisadas por Cristian. A saber...

En este juego hay, en el modo de dos jugadores, algunos niveles que aún no están activados. Para hacerlo, hay que realizar actividades en algunos otros niveles:

1- En el primer nivel, encontrá la H-11 que está en la ladera de la catarata (es conveniente bajar con ▲).
2- En el nivel de los túneles, en el primero de ellos, buscá del lado izquierdo una puerta, pateala y corré hacia el lado izquierdo de ésta. Abrí la caja que está al fondo y vas a encontrar unos largavistas.
3- Cuando Archer huya en el helicóptero, bajalo de un solo tiro (es recomendable usar el rifle de precisión con mira aumentada y pegarle en la cabeza).

4- En el nivel en el que hacés de espía (después de pasar por el conducto de ventilación, bajar y abrir la puerta camuflada), vas a ver un soldado mirando algo en un armario: matalo, andá al armario y agarrá... ¡una foto porno, epa! (Lástima que no se puede ver).
5- En la disco de Moscú, matá a los tres guardaespaldas antes de que te tiren granadas.

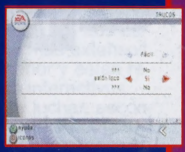
6- En un coche blanco, hay un PK-102: agarralo.
7- Entrá en el primer coche de la misión 13 y agarrá el BIZ-2 antes de que lo haga la policía.
8- Pasá el nivel 15 sin usar la ballesta.
9- Entrá en la sala de operaciones de la fase 18.
10- En la misión 19, entrá en el edificio incendiado y sacá la ropa sucia (ahora, digo yo: ¿qué tiene que ver cagarse a tiros con lavar la ropa?).
11- En las últimas escaleras del estacionamiento de la misión 20, arriba de todo, hay tres guardias: bajalos a tiros y agarrá el M-79 que está junto a ellos.

Trucos mundiales

Modo Trucos
Presioná ■ en la pantalla de Premios para acceder a la opción de trucos que puede ser habilitada durante el juego.

Melonazos
Ganá la European Champions' Cup. Con este truco, todos los jugadores van a ser cabezones.

Bola Loca
Ganá la EFA Trophy. Presioná ■ para que la pelota haga movimientos extraños durante los pases.



Sin Límites
Ganá la European Championships. La pelota siempre rebotará en los laterales.

A Dormir
Ganá la Copa América. Todos tus jugadores se caerán si permanecés en posesión de la pelota por mucho tiempo.

Pelotón
Ganá la Gold Cup para jugar con una pelota gigante.

Cancha Chica
Ganá una liga cualquiera, marcando más de 200 goles.

Fútbol Cinco
Ganá la Champion's League (ECC) y una liga cualquiera en modo profesional para que siete de los jugadores de cada equipo abandonen el campo: sólo quedan cinco contra cinco. Además, no hay tarjetas.

De Lejos Vale Doble
Ganá la Champion's League (ECC) y una liga cualquiera en modo profesional: si hacés un gol desde fuera del área grande, vale doble.

Adelantos PS2

PLAYSTATION 2 • UN VISTAZO AL FUTURO...

La Play 2 ya llegó, damas y caballeros, y las compañías de todo el mundo siguen en su loca carrera por desarrollar los mejores juegos para este soporte. En cada número, te vamos a mostrar en detalle los más destacados y asombrosos.

Dante observando todo desde la cornisa de un rascacielos. Los escenarios del Devil May Cry 2 son gigantescos.

DEVIL MAY CRY 2

Un grande que regresa

Luego de haberse consagrado como uno de los más impactantes juegos del año pasado y mostrando un protagonista excelentemente realizado, Capcom se apresta a invadir el mercado con la segunda y muy esperada parte de Devil May Cry. Dante ha regresado... y los demonios tiemblan de terror.

Cuando tuvimos la suerte de visitar la E3 realizada en la ciudad de Los Angeles el año pasado, dejamos muy en claro en nuestras notas posteriores que el juego que mejor impresión nos había causado había sido la nueva joya de Capcom, un juego sorprendente y magistralmente realizado que mostraba a un héroe (o antihéroe) de cabellos plateados, el cual esgrimía una soberbia espada y dos brutas pistolas automáticas con las cuales despedazaba demonios, monstruos y criaturas demenciales a diestra y siniestra. Este personaje respondía (y responde aún) al nombre de Dante, y Capcom, ni lerdo ni perezoso luego del éxito conseguido por su nuevo crío, se puso de lleno a trabajar en una secuela, secuela ésta que debía afrontar la difícil tarea de superar lo conseguido por la primera entrega. Si llega a conseguirlo o no, aún no lo sabemos -el juego todavía no está terminado y lo único que hay dando vueltas es un video y una demo; pero lo que sí es seguro es que Devil May Cry 2 tiene todo lo que se necesita para llegar a lo más alto del podio.

Zombies hambrientos se arrastran por las calles, acechando a Dante... ay, mamita querida...

Un mundo nuevo

Esta secuela es mucho más grande, más atractiva y más violenta que su predecesora aunque, en rigor de verdad, no presenta demasiadas diferencias con respecto a la primera parte (lo cual es comprensible si tenemos en cuenta que no es conveniente cambiar mucho una fórmula que ya ha probado ser exitosa, ¿no?). La demo en sí, nos muestra a un Dante inmerso en una gigantesca ciudad, realizada con sumo detalle y con muchos más elementos de los que podíamos encontrar en el solitario castillo del primer juego. La mayoría de los enemigos son esqueletos, conformados por huesos y ti-

ras de metal y cuero, algunos de los cuales pueden atacar mediante movimientos básicos y simples, mientras que otros atacan con armas y tácticas más elaboradas y complejas. Por el lado de Dante, las técnicas de combate se basan en las que ya conocemos: su larga y filosa espada para el combate cuerpo a cuerpo y en espacios reducidos, y sus pistolas automáticas para ataques a distancia. Igual, parece que eliminar enemigos a balazos es más fácil ahora que antes: hay una mayor cantidad de controles muy detallados y rutinas para apuntar automáticamente, con las cuales podemos variar el ángulo de tiro y la precisión de Dante.

Acrobacias letales

Asimismo, los movimientos de Dante han variado sustancialmente. El más llamativo de ellos es el que le permite caminar por las paredes al mejor estilo Matrix (esto ya lo dijimos en las News del número pasado, pero no deja de ser la mejor manera de expresarlo). Este movimiento es ideal para cuando te encontrás frente a un grupo de enemigos en un corredor angosto o en algún lugar en el que moverse libremente no sea una posibilidad. Pegás un salto, das unos pasos por las paredes y terminás detrás del sorprendido monstruito, al cual podés degollar a tu gusto.
Otro de los movimientos nuevos de Dante es el que le permite disparar con una de las armas hacia adelante, mientras con la otra liquida a quien se acerque por atrás: sumamente efectivo cuando te encontrás rodeado por mostros que te quieren almorzar (algo muy recurrente en Devil May Cry). Además, el resto de sus acrobáticos movimientos han sido mejorados, brindándole ahora la posibilidad de saltar más alto, hacer saltos dobles, rodar en el piso y en el aire y realizar ataques cuando aún no ha llegado al suelo.

Monstruos repugnantes y una agraciada damisela

La forma alternativa de Dante (no nos olvidemos que es mitad demonio) ha sido levemente retocada, con alas más puntiagudas y nuevos efectos visuales, como rayos rojos que rodean su cuerpo en todo momento. De todas maneras, en esta forma alternativa, Dante parece menos violento que en el primer juego, aunque tratándose de una demo, no hay nada definitivo todavía.
La que sí tiene unas animaciones impresionantes es Lucia, la nueva compañera de Dante, pelirroja y llena de curvas por todos lados, la cual hace gala de una excelente variedad de combos, casi todos ellos basados en sus dos espadas. Si bien parece ser menos versátil que Dante (léase, "menos apropiada para enfrentar ciertas situaciones" -después de todo, el protagonista es Dante-), resulta ser un personaje muy completo y ágil, al cual dan ganas de controlar (no sean mal pensados, che).
Los bosses del juego, por su parte, están realizados de manera igualmente espectacular (por lo menos, en lo que pudimos ver durante la demo), con gran detalle y animaciones muy fluidas, como el gigantesco demonio que trata de dar caza a Dante en plena ciudad; eso sin contar el resto de las bestias, ghouls, muertos-vivos y criaturas repugnantes que pululan por todos los escenarios del juego.

La verdad, pararse sobre los tejados no es la mejor idea si el cielo está plagado de demonios voladores, ¿no?

El nivel gráfico del Devil May Cry 2 es, aunque parezca mentira, mejor aún que el de su predecesor.

Caminar por las paredes es sólo uno de los nuevos movimientos que Dante es capaz de realizar.

Y éste es otro: disparar con un arma hacia adelante, mientras reventamos con la otra al que ataca por atrás.

El bicharraco este se aparece de golpe en el momento menos esperado... Además de feito, mide como diez metros de altura. ¡Así no vale, che!

Impresionante por donde se mire

En el aspecto gráfico, apartado que no es necesario mencionar tratándose éste de un juego de PlayStation 2, las cosas son sencillamente asombrosas. Dante tiene un look mucho más detallado: sus ropas, sus cabellos y su rostro son un canto al detalle y la paciencia. Los escenarios son mucho más extensos que en el juego anterior y están repletos de elementos interactivos que podés usar para luchar, esconderte o destruir. Y si tenemos en cuenta los niveles que transcurren en una ciudad llena de rascacielos, las posibilidades de movimientos y exploración aumentan al doble comparadas con las del Devil May Cry original.
Devil Mayt Cry 2 es uno de esos juegos que ya antes de llegar a la calle tiene el éxito asegurado. ¿Es muy distinto al anterior? Sinceramente, no. ¿Los fans de Dante van a encontrar lo que buscan en este juego? Sin dudas que sí. ¿Es DMC2 mejor que su versión anterior? Por supuesto. Está claro entonces que Capcom es una de esas empresas que no dejan ningún cabo suelto y ningún elemento librado al azar cuando de realizar un juego se trata. Devil May Cry 2 va a romper todo. Habrá que esperar a principios del año que viene, eso sí. Pero teniendo en cuenta lo que la nueva aventura de Dante ofrece, es una espera por demás bienvenida.

El Ojo Clínico

Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Por Adrián Carrión

Juego: SILENT BOMBER - 8.90

Empresa: Bandai.
Referencia: Assault Retribution.
Género: Acción.
Idioma: Japonés.
Comentario: Acción, acción y más acción = Silent Bomber.

Presentación: 7,50 - Bien: entrás en el juego como el mejor, te presenta algo de la historia y, desde el vamos, te dan ganas de empezar a bombardear a todos. Gráficamente, está bien. La música tiene una extraña onda a la de los Resident Evil.
Gráficos: 8,50 - En las escenas animadas son grosos y muy bien detallados. En el juego son más grosos aún, con muchos detalles y casi ni se rompen los gráficos.
Sonido: 8,00 - Las voces están muy bien. Los FX del juego se prestan para todo: saltitos, explosiones, detalles, etc., todo de muy buena calidad. La música viene un poco floja.
Jugabilidad: 9,00 - Muy buena por donde se la mire: trae algunas complicaciones que, en vez de entorpecer este aspecto, lo enriquecen más (como el delay que tenés para encender la mira de "ajuste" al objetivo). El detalle en contra es que no tarda demasiado tiempo para poder poner bombas en distintos objetivos a la vez (no hay un botón que te permita cambiar de objetivo), pero podés prescindir de esto totalmente.
Historia: 5,00 - Tu gente fue asesinada y lo único que buscás es venganza. Todo el resto es un "yo solito contra el mundo y me la RE-BANCO". Tiene algún que otro sobresalto, pero nada del otro mundo.
Diversión: 9,00 - En el momento en el que llega a su máxima potencia de entretenimiento, se termina el juego. Gracias a Dios que tiene un modo para dos jugadores.
Puntaje: 8,90 - Excelente alternativa.
Consejo: Los chips que agarrás en los niveles sirven para que puedas subir de nivel el rango de punteria, la cantidad de bombas para tirar y el escudo. Hacé que suban de forma pareja (podés editar esto) y modificalo si la situación lo amerita (menos bombas para tener más escudo, etc.).

Juego: HARVEST MOON: BACK TO NATURE - 7,50

Empresa: Natsume.
Referencia: Sim Theme Granja (no, mentirita).
Género: ¿RPG?
Idioma: Inglés.
Comentario: Tiene todo como para que vos digas "¿Esta cagada me compré?". Pero luego de jugarlo un tiempito te vas a sentir algo extraño y lo vas a empezar a querer... y hasta le vas a mostrar los dientes a cualquiera que toque tu Play cuando esté este juego adentro (¿La pastilla verde, doctor? Sí... ya la tomo...).

Presentación: 5,00 - No hay comentarios negativos al respecto, pero tampoco positivos.
Gráficos: 4,00 - Muy simplones. Bah, iguales a los de Super Nintendo, como en la versión anterior.
Sonido: 2,00 - ¡Ja! Pareciera que estás jugando al Mario. La música, mejor ni hablar...
Jugabilidad: 7,00 - Un poco durazneli (léase "duro") para movilizarte pero, a la hora de mantener a salvo tu super-rancho, no falla.
Historia: 7,50 - Tu abuelo granjero se fue al cielo (no, no es astronauta... sí, doctor... la pastilla... ya sé) y vos sos el encargado de mantener la granja por tres años. Pero eso no es nada: contás con solamente 500 mangos de morondanga y algunas herramientas para laburar. Tiene muchos aspectos positivos (como el amor, fiestas, minijuegos, etc.), que de a poquito te van lavando el cerebro para que empieces a pensar que, después de todo, el juego "no es taaaaaaaannn aburrido".
Diversión: 8,00 - Minijuegos mononos, linda historia y viciado (EXTRANAMENTE, vale agregar).
Puntaje : 7,50 - Si sobrevivís a la primera hora de juego. Es tuyo. Requerimiento básico: tenés que ser amplio de gustos.
Consejo: Sé más sociable y participá de las fiestas. Respetá tus ritmos como si fueras humano (dormir a horario y cosas por el estilo). Tu vida no es basicamente el rancho: recorré todo el mapa.

Juego: DISNEY'S LILO & STICH - 6.50

Empresa: SCEA.
Referencia: Crash Bandicoot.
Género: Aventuras.
Idioma: Inglés.
Comentario: Tiene demasiado parecido al Crash Bandicoot.

Presentación: 8,00 - Fragmentos de la película. Muy buena calidad de gráficos y sonido.
Gráficos: 6,00 - Los niveles están muy bien, aunque el diseño de los personajes es dudoso. Las escenas están muy bien.
Sonido: 6,00 - La música es lo mejor que tiene el juego. No sólo por calidad sino porque la selección de temas es buenísima: algunos temas del Rey, Elvis, y otros temas que te van a hacer recordar las partes más copadas de la película.
Jugabilidad: 5,00 - Al mejor estilo Crash, pero con algunos detalles en contra. Los controles no son para un crío que podría ser fanático de Lilo & Stich, porque hay muchas partes de los niveles que son inclinadas, y podría darse que el jugador requiera de reflejos extra para pasar esas partes (o que conozca el camino de memoria). Por otro lado, la especial de Stich hace que el personaje se mueva descontrolado, haciendo que choque contra barriles explosivos y otras cosas.
Historia: 3,00 - No hay historia. La historia sería "agarrá todo lo que veas y llegá hasta el otro lado en una pieza".
Diversión: 6,00 - El juego termina siendo divertido hasta ahí nomás. El aspecto positivo es que hay muchos ítems que agarrar. Pero a veces el nivel de dificultad no es para un chico (ahí aparecen los padres salvadores que "intentando pasar la parte que su hijo no puede", le van a robar toda la tarde de ocio al pobre crío).
Puntaje: 6,50 - Es Lilo & Stich o es Stuart Little 2.
Consejo: No permitas que tus padres te ayuden (a menos que quieras dejar de jugar por un bueeeeen rato).

El Ojo Clínico

Juego: BLADE 2 - 4,50

Empresa: Activision.
Referencia: Blade (PSX).
Género: Acción.
Idioma: Inglés.
Comentario: nueve horas de frustrante lucha con los sticks del joystick. Para ser sinceros (más aún), el juego apesta.

Presentación: 7,00 - Mucho Blade, poca imaginación. Gráficos, bien; la música, zafa...
Gráficos: 5,00 - El diseño de los personajes es lo más destacado que tiene el juego, porque los enemigos parecen de goma, y para los niveles se nota (de lejos) que no había mucha imaginación que digamos. En las escenas animadas no hay mucho que destacar.
Sonido: 5,00 - La música es muy aburrida, aunque no es de baja calidad. Los efectos necesitan más variedad de sonidos. Las voces son lo más destacable. En general, la calidad es media.
Jugabilidad: 6,00 - Acá se presenta un pequeño inconveniente. Para jugar, tenés que usar los dos sticks: el izquierdo para moverte y el derecho para luchar. Al principio es un poco complicado adecuarse a ello porque, dependiendo de la posición en la que pongas el stick, es el tipo de movimiento que Blade va hacer. Si entrás a desesperarte cuando te acorralan contra la pared, vas a entrar a mover los sticks, moviéndote como Cristina Aguilera en su mejor momento (¡movimiento de hombros!).
Historia: 4,00 - No presenta nada del otro mundo: Blade salvando al mundo (como siempre).
Diversión: 4,50 - Poca variedad de armas y un poco de movimiento de hombros (por no caer en el chiste fácil)... estoy taaaan contento...
Puntaje : 4,50 - Sólo si te gustó el Blade para PSX.
Consejo: No juegues al Blade 2 acostado y tapado (con el joystick debajo de las sábanas) porque si alguien llega a entrar a tu habitación y ve tu súper-movimiento de dedos, tendrías que dar engorrosas explicaciones..

Juego: MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2 - 9,00

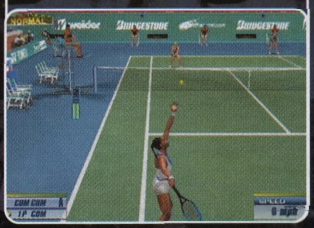
Empresa: Activision.
Referencia: Dave Mirra Freestyle BMX.
Género: Deportes extremos.
Idioma: Inglés.
Comentario: Para ser sinceros, jugar al Mat Hoffman's Pro BMX 2 es como jugar al Tony Hawk's Pro Skater 3 (¡¡copado!!), pero con algo un poco más grande que un skate. No cabe ninguna duda: este juego no es sólo jugar, sino también tener la mejor música mientras jugás.

Presentación: 8,00 - Trick, saltito, trick, saltito, pedaleo un poco, saltito, trick... ¿qué esperabas? ¿Una sardina siendo aplastada por un tren? ¿O a Tony Hawk jugando al monopatín? ¡¡Es un juego de BMX, man!! ¡¡Reaccioná, carajo!! Muy buena calidad de video (ejem, ejem...).
Gráficos: 8,00 - Importante es destacar que los niveles son grandes como la gran pul... Las escenas animadas mantienen una calidad muy grosa.
Sonido: 9,50 - Sonido... La música se lleva todos los laureles. Ni hablar de la calidad. Como es de costumbre en los juegos de Activision (los que son de deportes extremos), la selección de la música es essssquisita.
Jugabilidad: 9,50 - Todo igual (o parecido) a la versión anterior, excepto por el nuevo movimiento, el *Flatland*, que vendría a ser cuando el biker hace juegos con la bici en el lugar (como si estuviese haciendo *manual* pero sin moverse) y otros más.
Modos de juego: 6,00 - Igual que siempre. El editor no es muy bueno.
Diversión: 9,00 - Totalmente jugable. Mala leche con las escenas animadas que pasan entre nivel y nivel (algunas son tan feas que se parecen al video que te da si pasás la final del THPS 3 con Elissa Steamer).
Puntaje : 9,00 - Imperdible si sos fana de los juegos de este estilo. Si no lo sos, antes pegate una vueltita por el Tony Hawk's Pro Skater 3.
Consejo: Mucho manual, mucho grind, mucho trick, pero no repitas los movimientos varias veces. Si seguís así, tenés el 70% del juego.

Juego: SEGA SPORT TENNIS - 9,00

Empresa: SEGA.
Referencia: Namco's Smash Court Tennis Pro Tournament (PS2) o Virtua Tennis 2K2 (DC).
Género: Deportes.
Idioma: Multilingüe.
Comentario: Si te lo decimos así (de una), lo vas a entender mucho más rápido: SEGA Sport Tennis es el **mejor** juego de tenis jamás hecho, no importa si está para los arcades, o para Dreamcast, o para PS2. Simplemente, el mejor.

Presentación: 7,50 - Linda presentación, gráficos y música decentes.
Gráficos: 8,00 - Los jugadores son la vedette del juego con respecto al diseño. Hasta el último detalle en los gestos y en la ropa. El diseño de las canchas también es muy detallado, excepto por el público del fondo.
Sonido: 8,50 - La música es agradable, pero no me parece correcto que en medio de un partido de tenis tengamos que escuchar música al mejor estilo tecno. Mejor, apagala. El FX se zarpa. Todos los sonidos están hechos con la calidad al mango y son muy reales.
Jugabilidad: 9,80 - La justa para jugar. En comparación con la primera versión que salió para SEGA Dreamcast, tiene nuevos movimientos. Punto bajo porque, cuando tenés que retroceder rápido, lo hace siempre mirando para atrás y esto juega en desventaja.
Modos de Juego: 10,00 - El modo World Tour es un verdadero caño: tenés que jugarlo con un hombre y con una mujer. Jugando en este modo de juego, vas a hacer que tus habilidades crezcan a full y, si te enganchás mucho, vas a ser tan pro, que nadie te va a parar.
Diversión: 10,00 - Imposible largarlo.
Puntaje : 9,00 - Imperdible.
Consejo: Combiná imaginación con estrategia. Apuntá en todas las direcciones para pegarle a la bocha y no seas repetitivo. Si presionás el botón justo cuando la pelota está muy cerca tuyo, el tiro sale más directo (usá esto cuando estés pegado a la red).



Premio Eutanasia: Blade 2

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.

Los muchachos de traje oscuro

Quien haya creído que los Hombres de Negro ya no tenían nada nuevo con que sorprendernos, se equivocó. Mr. K y Mr. J están de regreso con tres soberbias passwords bajo el brazo...

Passwords

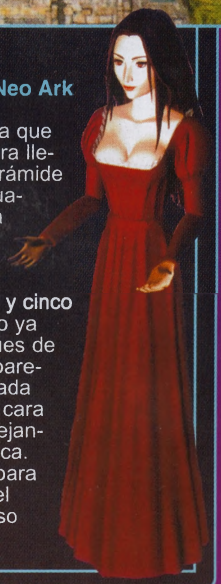
Visión Extraterrestre: TINTEDSPECS
Modo Blur: MENINBLURRR
Visión Alienígena: ALIENSEYEVIEW

La isla misteriosa

Un dato realmente valioso que nosotros no incluímos en la estrategia publicada en la Club Play #17 por no ser imprescindible para terminar el juego, pero que nuestros amigazos Víctor y Diego han enviado para que todos los fans de este eterno juego tengan acceso a todos sus secretos...

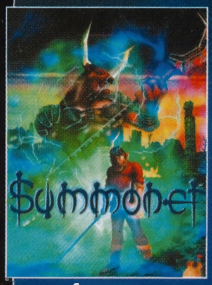
Truco enviado por VÍCTOR HERNÁN QUINTEROS (27 años / Claypole, Buenos Aires) y DIEGO EZEQUIEL ARAYA (14 años / Berazategui, Buenos Aires).

Acceder a la Isla en Neo Ark (Sheltes).
En Sheltes hay una isla que parece inaccesible. Para llegar a ella, andá a la pirámide y, luego de pisar los cuadrados para habilitar la puerta, pisá la siguiente combinación: **seis veces azul, dos veces blanco, tres veces rojo y cinco veces amarillo**. Cuando ya hayas pisado los bloques de la manera sugerida, aparecerá una escena animada en la que se ve que la cara de piedra se levanta dejando a la vista una palanca. Accioná esta palanca para cambiar la dirección del puente y tendrás acceso a esta isla.



Gallery

club play EL UNIVERSO DE LA PLAY EN IMAGENES



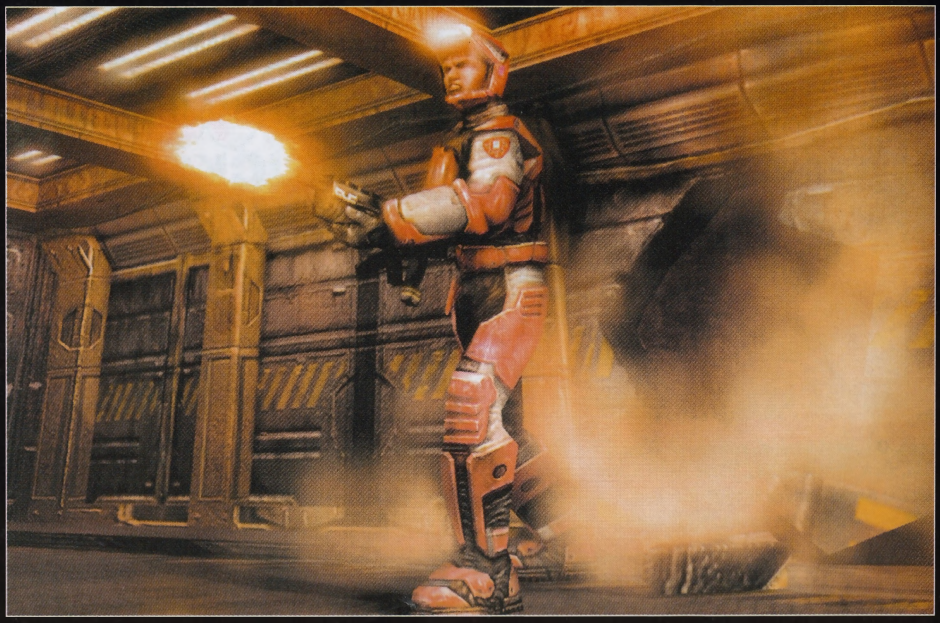
Summoner

Legend of the Dragoon

Red Faction

Nunca antes en la historia de los videojuegos se había avanzado tanto en tan poco tiempo. Y esta frase, no por conocida deja de ser cierta. Y es que en un par de años, el trabajo gráfico en los videojuegos ha dado un salto tan enorme que títulos que antes ostentaban el cetro de reyes en el campo visual, hoy son vistos con ojos condescendientes y simpaticones, como añorando una época que pareciera haber transcurrido hace décadas... cuando en realidad estamos hablando de sólo unos meses. Y una gran responsable de esto ha sido la fabulosa PlayStation 2: una verdadera revolución en materia de imágenes y animaciones digitales.

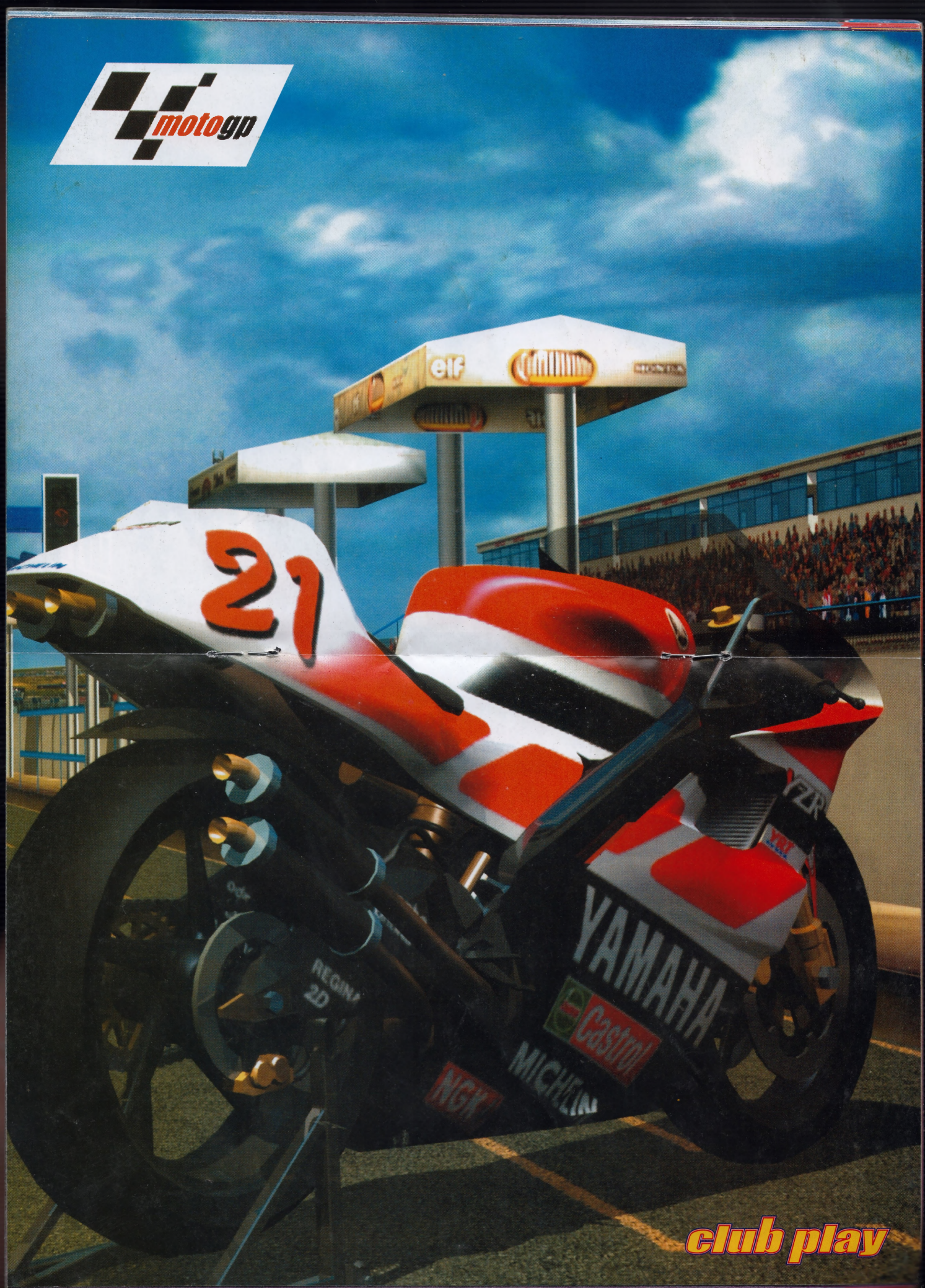
SUPER POSTER MOTO GP



Como uno de los líderes indiscutidos en el género de los First Person Shooters para PlayStation 2, Red Faction supo combinar a la perfección la adrenalina de un juego de este estilo con escenarios deslumbrantes e interactivos al máximo. Si existe un ejemplo de realismo gráfico, ese es Red Faction.

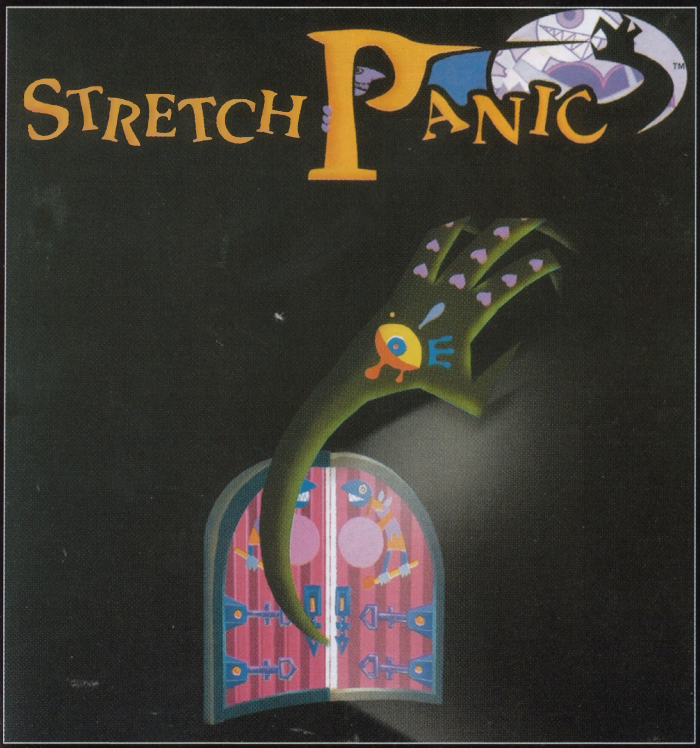
Estas imágenes no dejan dudas: MX 2002 sí que supo cómo representar la adrenalina y emoción de conducir motos de competición. Todos los elementos realistas del juego tienen un común denominador que los hace impecables: el soberbio trabajo gráfico.

Los juegos de fantasía son quizás aquellos que más posibilidades tuvieron siempre de demostrar un gran trabajo gráfico, gracias a los asombrosos y llamativos mundos en los que se desarrollan. Y, en este sentido, Legend of Dragoon impacta desde el vamos.


motogp
elf
21
YAMAHA
Castrol
NGK
club play

Uno de los grandes de la PS2 (hoy ya con su segunda parte en las calles) que supo ser pionero en eso de aprovechar al máximo las capacidades gráficas de la pequeña consola negra de Sony. Summoner es una verdadera maravilla visual.

Un buen trabajo visual es imprescindible si el desarrollador intenta mostrar acción frenética y grandes dosis de dinamismo en su producto. Y es por eso que los gráficos tuvieron un rol preponderante en la realización de Dark Cloud.

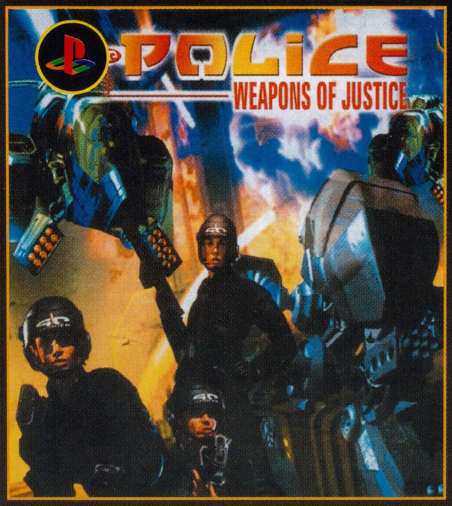


Un diseño innovador, mucho arte gráfico y formas dinámicas y simples han hecho de Stretch Panic uno de esos juegos que, visualmente, demuestran una gran personalidad.

R.V.M
(recreate la vista, macho)

Una chica incomprendida...

Sí, así es. Este desgarrador documento muestra a un espécimen femenino que es claro ejemplo de las desdichas que las pobres muchachas deben afrontar hoy en día: no sólo les escatiman tela para sus prendas de vestir -con lo cual se c... de frío- sino que, además, las obligan a salir con el pelo mojado (y se c... más de frío todavía).

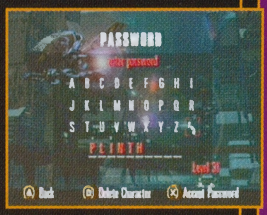


Todos los niveles a tu alcance

Trucos enviados por ROQUE AHUMADA (12 años / Paraná, Entre Ríos).

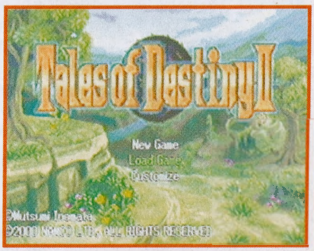
Passwords para los niveles.
Entrá al menú de passwords e ingresá cualquiera de las siguientes claves para acceder al nivel en el que quieras jugar...

Nivel 01: POLICE
Nivel 02: OCTOPI
Nivel 03: BRAINS
Nivel 04: FINGER
Nivel 05: BANANA
Nivel 06: JUNGLE
Nivel 07: VOODOO
Nivel 08: SQUEAK
Nivel 09: DUNDEE
Nivel 10: TEAPOT
Nivel 11: BUTTER
Nivel 12: INDIGO
Nivel 13: STROUD
Nivel 14: ELIXIR
Nivel 15: LIQUID
Nivel 16: STAPLE
Nivel 17: SHIRTS
Nivel 18: APPLES
Nivel 19: GADGET
Nivel 20: TANUKI
Nivel 21: SALADS
Nivel 22: DUFFCO
Nivel 23: PHONES
Nivel 24: ASSERT
Nivel 25: OXYGEN
Nivel 26: JOYPAD
Nivel 27: ACTIVE
Nivel 28: MENACE
Nivel 29: WINDOW
Nivel 30: AGENDA
Nivel 31: PLINTH



Un nivel de pesadilla

Habilitar el Neired's Labyrinth: Salvá el juego luego de haberlo completado y comenzá de nuevo con los datos viejos. Vas a ver que tenés acceso al nivel de dificultad **Hardcore**. En la Orbus Barrier encontrarás un nuevo Dungeon llamado **Neired's Labyrinth**. En cada nivel, solamente podés usar un personaje y sólo podés echar mano a los ítems durante los combates.



Reseteo en medio del juego: Presioná simultáneamente **R1+R2+L1+L2+SELECT+START**.

News

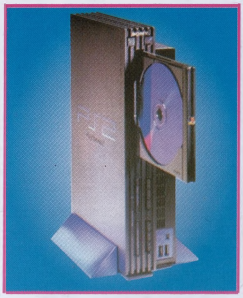
Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

GRABAR PROGRAMAS DE LA TELE CON LA PLAY 2

Sony está a punto de dar un gran salto con su maravilla negra.

Ahora que la PlayStation 2 ya se mueve por internet como pez en el agua, Sony está lista para llevar su pequeña máquina negra un paso más allá: conseguir que grabe programas de televisión. Aunque todavía nadie ha dado una fecha posible para esto, la gente de Sony apunta a que su súper-consola se convierta en una especie de centro de entretenimiento integral para el hogar. La PlayStation 2, que ya ha vendido más de cuarenta millones de unidades en todo el mundo no sólo le permite a los usuarios jugar con videojuegos, sino también navegar por internet, realizar compras on-line, descargar archivos y almacenar música, películas y utilitarios digitales. Con este nuevo chiche, Sony estaría dándole a sus usuarios la posibilidad de grabar y almacenar en el disco rígido de la consola cualquier programa de TV que quieran, con lo cual estarían mucho más cerca que su principal competidor, Microsoft, de hacer realidad la tan mentada máquina integral de entretenimientos para el hogar. ¿Cuánto tiempo van a tardar los muchachos de Sony en conseguir esto? Ni ellos mismos han querido arrojar una fecha. Pero se sabe que esta buena gente es capaz de cosas asombrosas, así que no debe faltar mucho. Habrá que esperar para maravillarnos una vez más con las increíbles capacidades de la PlayStation 2.



Ahora la Play 2 va a permitirnos grabar programas de la tele.

LA PLAY QUE TE AYUDA EN EL COLE

La tarea ya no es tan difícil... ni aburrida.

"¡Te dije que no jugaras con la Play hasta que no hicieras la tarea!". "Pero, má... esta es la tarea". Un diálogo como éste podía sonar un tanto inverosímil tiempo atrás, pero hoy en día puede convertirse en algo común. La cosa es que en varios lugares de los Estados Unidos, los chicos en edad escolar no sólo utilizan cuadernos, anotadores y manuales para hacer la tarea, sino que también echan mano de su querida PlayStation a la hora de las matemáticas y las lenguas. "Los chicos la adoran. Se interesan mucho en ello y, si se consigue que los estudiantes aprendan y se entretengan al mismo tiempo, se habrá conseguido un avance maravilloso", dijo Joy Davis, asistente principal en la Summerour Middle School de Norcross, Georgia. Claro que, para eso, es necesario tener los videojuegos apropiados, los cuales son desarrollados por Lightspan, una empresa con base en San Diego, California. Los chicos, por su parte, tienen también algo para decir: "Me gusta porque es un desafío. Cuando algo me sale mal, lo repito una y otra vez", dijo Adel Ahmes, estudiante de la Summerour mientras usaba un juego de matemáticas de Lightspan. La clave en todo esto está, por supuesto, en la capacidad de Lightspan de crear juegos que combinen las dosis exactas de aventuras y puzzles con cálculos matemáticos y problemas de lengua. Aunque parezca mentira, los videojuegos pueden convertirse en el arma perfecta para que los chicos estudien y aprendan mejor. ¿Cuándo tendremos estos juegos en castellano? No lo sabemos, pero no sería mala idea que comenzaran a rondar nuestras escuelas.

Lightspan ha creado una gran cantidad de juegos didácticos. Ahora se puede aprender jugando.

DEVIL MAY CRY EN EL HALL DE LA FAMA DE LA PS2

Dante ya es una leyenda

Luego de vender millones de copias en todo el mundo, Devil May Cry ha pasado a formar parte del selecto grupo de juegos que conforman la línea Greatest Hits de PlayStation 2, la cual es lanzada al mercado a un precio de 20 dólares (sí, sabemos que acá en la Argentina eso no es muy barato que digamos.... pero, bueno...). La cosa es que, aquellos poseedores de una PlayStation 2 que aún no tuvieron la posibilidad de jugar este genial juego de aventura y acción ahora pueden hacerlo comprándolo a un precio mucho menor que el que venía ostentando en los comercios. Con la salida del Devil May Cry 2 sumándose a este récord de ventas de su hermano mayor, Dante se ha convertido en uno de esos personajes que atrapan multitudes y que amenazan con colocar muchos y muy variados títulos en la calle... lo cual sería realmente copado.

Dante ya forma parte de la lista de Grandes Exitos de la PlayStation 2

News

GUILTY GEAR X2 LISTO PARA ATACAR

La secuela del juego de lucha promete y mucho

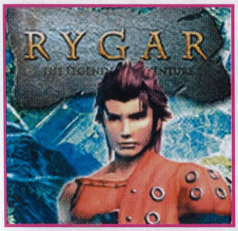
Sammy Studios anunció oficialmente que el Guilty Gear X2 para PlayStation 2 será lanzado en Occidente a principios de 2003. Como buena secuela de un exitoso juego, Guilty Gear X2 incorpora muchos elementos nuevos no presentes en su antecesor: nuevas animaciones, nuevos combos y movimientos especiales, seis nuevos personajes, un modo defensivo llamado Burst Gauge y tres modos de juego completamente nuevos. "Guilty Gear X2 promete superar los parámetros normales de los juegos de lucha", comentó John Rowe, presidente de Sammy Studios, "y llevará a los jugadores a un nuevo nivel en lo que respecta a los combates de estilo animé". Al parecer, la atención puesta en los detalles, animaciones y creaciones de los personajes son admirables, mientras que el sistema de pelea es mucho más veloz y preciso que el anterior. Esperemos que estas no sean sólo palabras de alguien que busca vender su producto, sino que sean acordes a la realidad. Habrá que esperar hasta principios del año que viene... pero la cosa parece venir bien.

Guilty Gear X2 trae una gran número de mejoras con respecto a su predecesor

¿TE ACORDÁS DEL RYGAR?

La PS2 recibe a un grande de verdad

Los que rondamos los 30 recordaremos seguramente un oscuro arcade de plataformas en el que un guerrero atravesaba interminables escenarios infernales, lanzando su escudo y haciendo piruetas por encima de monstruos, criaturas horrendas y bichejos abominables con el único fin de acabar de una vez y para siempre con el mal que invadía su tierra. Estamos hablando ni más ni menos que del Rygar, un juego que se popularizó allá por mediados de los '80 en los locales de videojuegos y que fue una verdadera maravilla. Y tal parece que un buen juego sigue siendo un buen juego sin importar las décadas que pasen entre él y su secuela. Y es por eso que el Rygar: The Legendary Adventure será más que bien recibido por los jugadores de PS2. Tecmo ha convertido aquella leyenda en 2D en todo un nuevo mundo en 3D, agregando más libertad de movimiento y nuevas y más variadas maneras de usar aquel fabuloso escudo, el Diskarmor, a lo que hay que sumar una gran cantidad de ángulos de cámara, los cuales proveen una buena variedad de vistas de Rygar y le dan un aspecto más cinematográfico a un juego que ya de por sí tiene un aspecto visual delicioso. Estate atento porque en los próximos números vamos a darte más información sobre la fabulosa resurrección de este grande de verdad.



El Rygar ha vuelto... ¡¡Yuupiiii!!

Los últimos lanzamientos

¡Juegos recién saliditos del horno!

¿Seguís buscando ese juego desesperadamente? ¿Todavía no diste con la aventura ideal para vos? ¿Los monstruos del juego que acabás de terminar eran una pavada y querés algo que realmente ponga a prueba tus habilidades? No desesperes más y pegale una leída a esta lista de los nuevos juegos que hay en el mercado y de los que más unidades llevan vendidas. Los hay para todos los gustos... así que algo tenés que encontrar, ¿no?

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PSX:

Austin Powers Pinbal (pinball / USA)
NBA Live 2003 (Deportes / USA)
Kido Butouden G-Gundam (Aventuras / Japón)
NBA Sootout 2003 (Deportes / USA)
Klonoa Beach Voleyball (Deportes / Europa)

PS2:

Red Faction 2 (Acción / USA)
Time Spliters 2 (Acción / USA)
X-Men Next Dimension (Lucha / USA)
Disney Golf (Deportes / USA)
NBA Live 2003 (Deportes / USA)
Silent Scope 3 (Acción / USA)
Summoner 2 (RPG / USA)
Tekken 4 (Lucha / USA)
Lord Of The Rings: The Fellowship Of The Ring (Acción - Aventuras / USA)
Legaia 2: Duel Saga (RPG / USA)

LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:

1- Winning Eleven 2002 World Soccer
2- Digimon World 3
3- Digimon Rumble Arena
4- Stuart Little 2
5- Lilo And Stich
6- Spiderman 2
7- Metal Slug Submarine
8- Syphon Filter 3
9- Grand Theft Auto 2
10- Medal Of Honor Underground

PS2:

1- Hitman 2
2- Project Minerva
3- Auto Modelista
4- Blade 2
5- Terminator
6- Stuntman
7- Medal Of Honor Frontline
8- Spiderman The Movie
9- Winning Eleven 6
10- Grand Theft Auto 3

ULTIMA PARTE

Megaman X6

TIEMBLEN, IMITADORES DE PACOTILLA (menos CRASH, por supuesto... je)

Por Adrián Carrión

Amo indiscutido del famoso género de plataformas, Megaman ha regresado para dejar bien en claro que él es el rey. Si la primera parte te vino bárbaro, esta segunda parte te va a romper la cabeza...

CONTROLES

Con **X** podés cargar tu ataque manteniendo presionado ■ o ▲.

NORTH POLE AREA

CONSEJOS

El suelo es muy resbaladizo: saltá en el lugar para no caer. Recordá que no podés trepar por el hielo. Las primeras dos avalanchas las podés esquivar bajando por las escaleras que están a la vista. Para la tercera, tenés que agacharte debajo del caño que está a la vista (si te quedás en el caño, te va a doler). La cuarta la podés esquivar yendo bien arriba en el caño. Cuando caigan cubos de hielo, saltá encima de ellos para escapar por la derecha.

REPLOIDS

Moringa: En la primera escalera que está para zafar de la avalancha.
Cody: En la segunda escalera que está para zafar de la avalancha.
Ryu: Al lado de Shadow Armor (head) (Blade Armor requerida).
Guy: Al lado del Heart Tank (izquierda) (foto 25) (Blade Armor requerida).
Ken: Al lado del Heart Tank (derecha) (foto 25) (Blade Armor requerida).
Nina: Abajo del Heart Tank (foto 25).
Batsu: En el primer hueco por donde caen los bloques de hielo.

Megaman X6

Data: En el segundo hueco por donde caen los bloques de hielo.
Regina: En el primer hueco de la izquierda, al final del nivel (cuando caen los bloques de hielo).
Leon: En el primer hueco de la derecha, al final del nivel (cuando caen los bloques de hielo).
Chun: En el segundo hueco de la izquierda, al final del nivel (cuando caen los bloques de hielo).
Sam: En el segundo hueco de la derecha, al final del nivel (cuando caen los bloques de hielo).
Naruho: Cuando termina el camino principal, en vez de bajar por las escaleras, seguí por la derecha.
Dante: En el área secreta, antes de pasar por la puerta del jefe (Shadow Armor requerida), tenés que pasar por encima del camino de pinches.
Gomez: Abajo del teletransportador azul. ¡Ojo!: puede ser infectado.
Arthur: En el área secreta, abajo de todo, al lado del Weapon Tank (Blade Armor requerida).

ÍTEMS

Heart Tank: Al principio del área secreta (Blade Armor requerida).
Shadow Armor (head): Cuando termina el camino principal, en vez de bajar por las escaleras, retrocedé un poco y usá la Blade Armor para subir a la plataforma que está encima del camino inclinado.
Weapon Tank: Al principio del área secreta, vas a ver una caída con pinches a los costados; dejate caer por ahí (sin que te toquen los pinches) y, antes de morir en el fondo, presioná →+✕ para llegar a la plataforma de la derecha y, de paso, agarrar el Weapon Tank (Blade Armor requerida).

ÁREA SECRETA

Nota: Antes de intentar completar este area, tenés que venir de la pantalla Magma Area (si ya la pasaste, entrá y salí de esa pantalla y vení a ésta). Al final del camino que viene del principio, te vas a encontrar con una avalancha que viene por detrás tuyo. Bajá rápidamente las escaleras y, en vez de seguir por la izquierda, pasá por la derecha, tirate hacia la zona pinchuda y presioná →+✕ para caer en la plataforma de la derecha. Subí la escalera y tirate hacia el teletransportador azul. Adentro, tené cuidado con los pinches que hay en el camino.

JEFE: BLIZARD WOLFANG

Con X: No hay mucha ciencia para vencerlo; equipate el arma Magma Blade y disparale desde lejos. Cuando salte, podés esquivar fácilmente con un Dash simple. Si querés sacarle más energía, mantené presionado ▲ y, después de unos segundos, soltalo.
Con Zero: Cuando te arroje los cubitos de hielo, podés destruirlos con tu espada. Cuando salte, esquivalo con Dash y atacá con Shdenzan.

Megaman X6

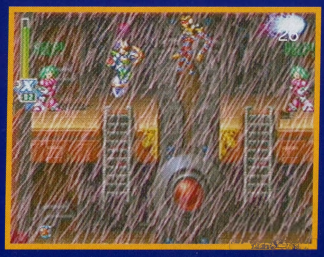
INAMI TEMPLE

CONSEJOS

Usa la Armor Blade. Cuando comience la lluvia ácida, vas a ver que tu energía va a bajar de a poco. Solucioná esto: destruí todos los puntos rojos que están en el lugar para destruir la protección del controlador y al controlador (todos los puntos y el controlador están a la vista). Usá las cápsulas que te recargan la energía y apurate a llegar a la próxima.

REPLOIDS

Nassy: En la primera lluvia ácida, en el segundo piso (izquierda).
Natsue: En la primera lluvia ácida, en el segundo piso (derecha). Si no destruís rápido al Nightmare, podés pagarlo caro (foto 26).
Akemi: En la segunda lluvia; cuando subas por la segunda escalera, hacé un doble salto.
Mayu: Arriba del segundo controlador de la lluvia.
Obin: En el camino de los deslizadores.
Meeka: Llegando al final de la tercera lluvia; está ahogándose (foto 27).
Mao: En el tercer piso de la izquierda (en la última zona de lluvia ácida), pasando los pinches (ver Área Secreta).
Sakura: En el primer piso de la izquierda, en el lugar donde está el último controlador de la lluvia.
Omy: A la izquierda del lugar donde está el último controlador de la lluvia.
Etsu: En el piso más alto de la derecha (en la última zona de lluvia ácida), pasando los pinches (ver Área Secreta).
Miho: En el tercer piso de la derecha, en el lugar donde está el último controlador de la lluvia.
Yui: En el tercer piso de la izquierda (en la última zona de lluvia ácida), pasando los pinches (ver Área Secreta).
AI: Dentro del nivel secreto habilitado por el teletransportador.
Mori: Dentro del nivel secreto habilitado por el teletransportador.
Rena: Dentro del nivel secreto habilitado por el teletransportador.
Nana: Dentro del nivel secreto habilitado por el teletransportador.



ÍTEMS

Heart Tank: En el segundo piso de la izquierda (en la última zona de lluvia ácida), pasando los pinches (ver Área Secreta).
Shadow Armor (body): En el piso más alto de la derecha (en la última zona de lluvia ácida), pasando los pinches (ver Área Secreta).

ÁREA SECRETA

En la última lluvia vas a ver zonas donde hay caminos con pinches arriba y abajo; aunque no lo creas, podés pasar. Con la Blade Armor equipada, saltá en el lugar (casi pegado a los pinches) y hacé un Dash en el aire un poquito antes de tocar el piso (foto 28). El teletransportador está en el primer piso de la izquierda.

JEFE: RAINY TURTLOID

Con X: Usá la Blade. Apenas comience la pelea, hacé un minúsculo salto y accioná el Gi-

Continúa en la próxima página

ga Attack. Esto va a reventar los diamantes de la espalda (y, obviamente, lo vas a dejar vulnerable). Rápidamente, equipate la Ray Arrow y dale con todo. Cuando se transforme en una bola, rebotá en la pared para esquivarlo (foto 29). Cuando ya recupere los diamantes y se ponga de espalda para que no le puedas hacer ni un rasguño, seguí dándole con el Ray Arrow porque rebota en la pared y le saca energía igual (foto 30). Si querés, podés darle con la Magma Blade.

29

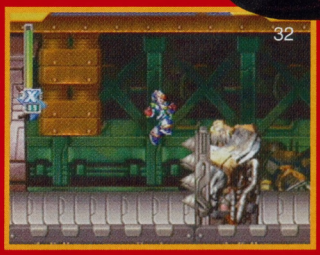
30

Con Zero: Lo mismo que con X, pero atacando con Rekkohha (tratá de destruirle los diamantes con Shoenzan antes).

RECYCLE LAB

CONSEJOS

31


32

33

34

Vas a ver que una compactadora baja desde el techo. Si te toca, no vas a ser destruido. Atención que a veces la única forma de no morir es agachándote. En la primera compactadora hay una pequeña trampita: usá el Raiden Armor (el robotito que está ahí) para detener la compactadora para siempre. Ubicalo donde muestra la foto 31. En la compactadora de abajo, andá de a poco para que no te infecten a los Reploids. En el tercer compactador te espera la parte más difícil del juego hasta ahora. No te apresures: andá despacio, medí tus movimientos y, lo más importante, cuando te subas a algo y el compactador baje, por las dudas agachate.Tratá de tener siempre

Continúa en la próxima página

cargado el X Buster y también estar atento al botón Dash. ¡Cuidado con las partes que tienen hielo! Podés resbalar y caer en los pinches, o simplemente transformarte en servilleta para Dynamo. Acá **(foto 32)** nunca vas a llegar con un salto convencional. Con Blade hacé el salto con Dash hacia arriba para esquivarlo; con Zero, con un simple doble salto va a estar solucionado. Un poco más adelante, te vas a encontrar con esta situación **(foto 33)**. Aguantá presionando →+✖ todo el tiempo para no caer en los pinches y después hacé →+✖ en el aire para zafar.
Para matar al minijefe, tenés que aguantar hasta que saque la parte que tiene en el medio. Luego, atacá a los tres puntos rojos con el Yammar Option y ya está **(foto 34)**.

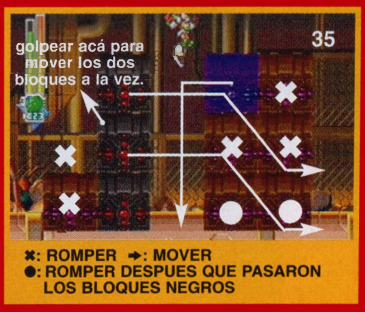
REPLOIDS

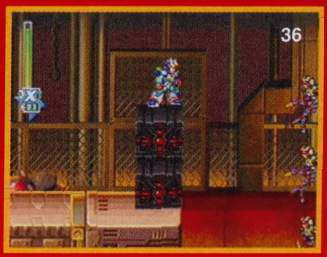
Heizer: En el camino de la primera compactadora (el primero).
Quappi: En el camino de la primera compactadora (el segundo).
Zigzag: En el camino de la primera compactadora (el tercero).
Dalihi: En el camino de la primera compactadora (el cuarto).
Malon: En el camino de la primera compactadora (el quinto).
Wright: En el camino de la segunda compactadora (el primero).
Leino: En el camino de la segunda compactadora (el segundo).
Nakadai: En el camino de la segunda compactadora (el tercero). ¡Ojo! Puede ser infectado.
Miecha: En el camino de la segunda compactadora (el cuarto).
Eiji: En el camino de la segunda compactadora (el quinto). ¡Ojo!: Puede ser infectado.
Toshi: Al lado del puzzle de los cubos.
Inaria: Al lado de la Shadow Armor (legs).
Devilish: En el camino del tercer compresor (el primero). ¡Ojo!: Puede ser infectado.
Kikuturk: En el camino del tercer compresor (el segundo). ¡Ojo!: Puede ser infectado.
Dajango: En el camino del tercer compresor (el tercero). ¡Ojo!: Puede ser infectado.
Bambu: Antes de enfrentarte al jefe del nivel secreto. ¡Ojo!: puede ser infectado. Mandate de una, no importa que los Nightmares te peguen, y tratá de salvarlo.

ÍTEMS

Heart Tank: En el camino de la tercera compactadora.
Shadow Armor (legs): Al lado del teletransportador.

ÁREA SECRETA





Primero, tenés que venir de Central Museum y tenés que tener equipado el Speedster que te da el Reploid Tsuki de la pantalla Central Museum. Antes de bajar por la escalera en el segundo compresor, seguí, rompé las cajas rojas con el Ground Dash, saltá a la derecha (hacelo cuando empieza a subir la compactadora y empezá a hacer Dash desde el principio hasta el final) y bajá las escaleras. Hacé los bloques con el Ground Dash como indica la **foto 35**, para que quede como muestra la **foto 36**. (Nota: si pegás en medio de dos bloques, los vas a empujar a los dos a las vez). Después, con Blade, saltá y hacé un Dash hacia la derecha y agarrá el teletransportador azul (el nivel secreto va a ser más fácil, si no agarrás la Raiden Armor).

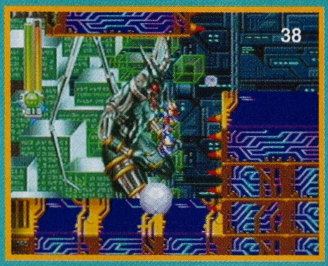
Megaman X6

JEFE: METAL SHARK PLAYER

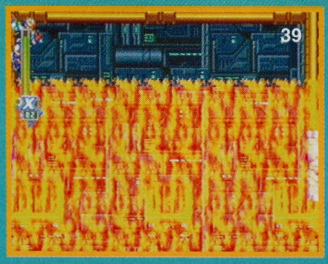
Con X: En contraste con todo el nivel, es muy fácil. Es tan fácil que ni siquiera te voy a tirar la info de sus ataques, sólo te voy a decir que utilices el Meteor Rain y no lo dejes ni moverse (saca más energía si lo cargás).
Con Zero: Pegate al lado de él y hacé ↓+▲ todo el tiempo (casi ni te va a poder atacar) **(foto 37)**.

LABORATORIO (Parte 1)

Primero que nada, tenés que equiparte las habilidades, Jumper (Dante-North Pole Area) y Speedster (Tsuki-Amazon Area).
Al principio del nivel, vas a ver pinches en todos lados. Cada armadura tiene su estrategia para pasarlos:



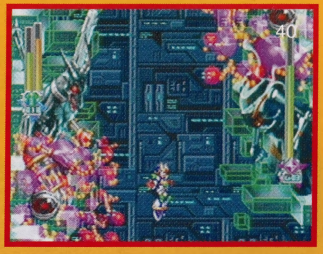
Con X, Blade Armor y Falcon Armor: Usá el arma Ice Burst, para tirar una bola de hielo; subí encima de ella y lograrás la altura necesaria para llegar saltando **(foto 38)**.
Con Shadow Armor: Muy fácil (es inmune a los pinches); trepá normalmente.
Con Zero: Hacé ↑+✕ para usar la habilidad Hydroga y pegarte al techo; luego hacé un Dash para el lado que quieras ir.
Lo que sigue es una caída con hielo muy resbaladizo; si querés, tomate tu tiempo para esquivar los lásers, o mandate de una (cuidado con los precipicios) que te van a sacar menos energía que cuidándote de



ellos. Luego, subí por la escalera y seguí subiendo (siempre por la derecha) esquivando más lásers. Luego del siguiente camino lleno de más lásers y más enemigos, vas a pasar por una puerta (no, todavía el jefe no). La escena se va a detener y vas a ver cómo sube la lava. Cuando te puedas mover, rápidamente pegate a la pared izquierda y subí por ella hasta el techo **(foto 39)**; cuando baje la lava, pasá por la siguiente puerta (si sos lo suficientemente rápido, podés pasar de una). La lava va a subir otra vez, pero esto no va a ser nungún problema. Subí lo más rápido que puedas (en las áreas con hielo, saltar con Dash va a ser de mucha ayuda), hasta salir por la siguiente puerta y enfrentarte con...

Megaman X6

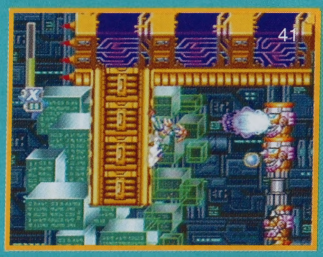
JEFE: LADRILLOS FEOS Y CON OJOS



Con X: Al principio, esquivalos con un salto hacia la pared, otro hacia afuera y un Dash en el aire. Cuando le quede poca energía, vas a tener que saltar con Dash hacia la pared y después, al toque, saltar hacia el centro con Dash (foto 40) (el Dash es importante, a menos que te quieras comer una paliza). Los ojos son el punto débil: saltá y usá el Metal Anchor cargado (mantené presionado ▲ por 3 segundos) un poco antes de que salgan del todo de sus ladrillitos. Hacé esto hasta que mueran; si se te acaba la energía del arma, usá el Giga Attack y la espada de Zero.

Con Zero: Es complicado. Cuando los ojos estén arriba, atacá con doble salto y hachazos; cuando esté a tu altura, podés atacar con Rakukojin, Sentsuizan y Yammar Option; con el resto no podés hacer ni un razguño. Podés esquivar los ladrillos con doble salto (siempre y cuando estés con Jumper) muy fácilmente. Mi consejo es que sólo lo ataques cuando el ojo esté a tu altura y cuando esté arriba tuyo.

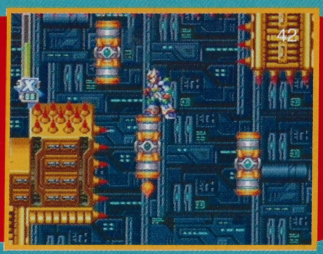
LABORATORIO (PARTE 2)



Cuando comiences, vas a ver algunos palos para deslizarte. Subí, cuidándote de los pinches y de las cajas que salen despedidas hacia vos, y seguí el camino de la izquierda. Acá vas a encontrar muchos Nightmares muy pesados. Pero más pesadas se van a poner las bolitas que están rodando por las plataformas (esperá a que se transformen en bichos para destruirlas). Hacé todo lo posible por esquivarlas. Cuando te encuentres con el primer lanzamisiles, subí un piso, matá a los Nightmares y seguí hasta la pared para encontrar un cargador total de tu energía. Derribá los primeros dos tótems. Para el tercero y el cuarto, subí a los postes que se mueven (ojo que en el cuarto tótem, el poste que se mueve puede aplastarte contra el techo, no te mata pero te saca mucha energía) y usá el Metal Anchor cargado para destruirlo.

El quinto no presenta problemas, si seguías con la habilidad Jumper equipada. El sexto, es más jodido. Si te quedó Metal Anchor, usalo de espaldas. Sinó, primero destruí a los de abajo y después trepate a la pared de la izquierda (la que está arriba de los pinches, foto 41) y dispará mientras esquivás sus disparos (nada fácil).

CONSEJOS



Guardá el Metal Anchor para los que más te cuesten.

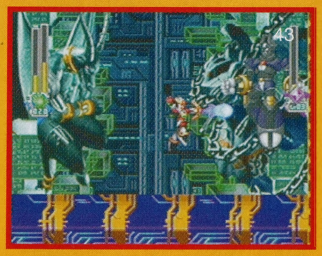
Con Zero funciona muy bien Shoenzan para destruir a los tótems. Subí la escalera, saltá al primer poste (saltá entre los pinches y después hacé el Dash hacia la izquierda antes de caer). Luego al siguiente, y esperá a que el último poste esté por pasar a través de los pinches de abajo (foto 42). Saltá y hacé Dash para treparte. Dejate caer en la zona donde no hay pinches y subí la escalera.

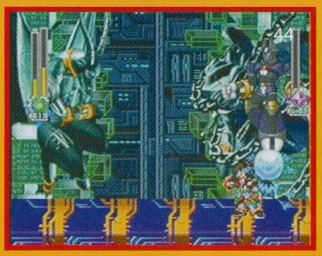
JEFE: HIGH MAX

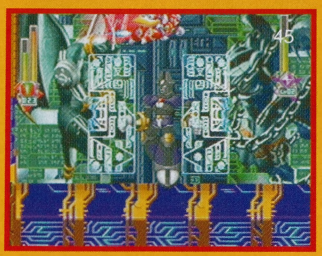
Ahora las barreras son más largas y no vas a poder agacharte para esquivar las embestidas. Para evitarlas, tenés que subir a la pared y, en el aire (con Blade Armor), mantener presionado ✖ para quedarte suspendido por un segundo y soltarlo cuando ya haya pasa-

Continúa en la próxima página

Megaman X6







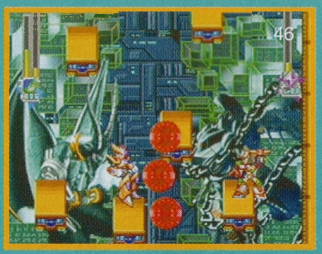
do. Cuando cierre las manos, se va a liberar de los escudos y después se van a cerrar para aplastarte: esquivalos con un simple Dash (hay otros tipos de ataque parecidos a éste y que se esquivan de igual manera). Cuando tire la bola gigante, esquivala igual que cuando hace la embestida. Cuando los escudos te ataquen con las bolitas de energía esquivá con Dash.

Con Blade Armor: El único momento que tenés para atacarlo es cuando no está protegido por sus escudos. Saltá cuantas veces sea necesario para evitar sus embestidas y, en el momento en que suelte sus escudos para intentar atacarte, esquivalos y pegale con un X Buster bien cargadito para que quede petrificado por dos segundos (foto 43). Esos dos segundos son los únicos que tenés para ponerte al lado de él y pegarle con la Meteor Rain (foto 44). Hacé esto hasta que muera. También tené en cuenta que cada vez que hace un ataque o cada vez que vos lo atacás, va a aparecer del otro lado de la pantalla: calculá todo para que vos siempre estés del otro lado de la pantalla preparado para esquivar cualquier ataque (o sea que, antes que High Max aterrice, ya tenés que estar saltando en la punta opuesta para esquivar cualquier embestida que se le ocurra).

Con Zero: La misma técnica que con X, pero usando Shoenzan para petrificarlo y Ensuizan (saltá) o Rakujojin para sacarle energía (tenés que pegarte un poco más abajo en la pared para saltar más alto y esquivar las embestidas) (foto 45).

LABORATORIO (Parte 3)

Con X es una pavada, pero con Zero tenés un pequeño problemita. Yendo al segundo compresor, hay un lindo robotito en el camino... ¿pero, qué pasa? Tenés que estar agachado para esquivar el compresor, pero el muy jueperra del robotito te pega. Esto provoca que te pares y pierdas. Lo que tenés que hacer es pegarle con un Shoenzan para que se cubra. Pegale agachado para que se siga cubriendo y después la propia máquina lo va a aplastar. Avanzá entonces despacito y esperá a que la máquina haga lo suyo. Al final del camino del segundo compresor, vas a ver que en el segundo hueco no hay escapatoria. Aguantá en el hueco (trepándote) y, cuando se levante el compresor, seguí hacia la derecha. En el tercer compresor, hacé Dash con todo hacia la derecha y tirate al primer hueco antes de ser aplastado. Aguantá trepando ahí hasta que suba el compresor (¡no te dejes caer! ¡Acá no hay secretos!) y hacé esto en todos lo siguientes.



Gate: Hay algunas cosillas para tener en cuenta. Ningún arma tuya puede hacerle cosquillas a Gate. Tenés que utilizar sus propias armas en su contra. Cada vez que reventás una de las bolas que tira Gate, salen disparadas tres bolas para la izquierda y tres para la derecha; esas bolas tienen que dar en Gate para poder sacarle algo de energía. La mejor forma de destruirlas es con la Magma Blade (tenés que darle de lleno). Después, él te va a per-

Continúa en la próxima página

seguir tratando de sacarte energía al contacto. Es muy fácil de esquivar, no te preocupes demasiado. Otro ataque aparece cuando le queda poca energía y es el que destruye los bloques: esquivá eso manteniéndote alejado de él. Por los bloques no te hagas problema: se regeneran solos. **(foto 46)**.

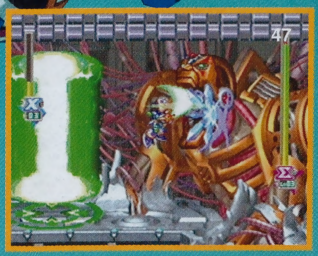
Cada bola tiene un efecto diferente y acá te doy cada definición:
Rojas: Casi no podés moverte y a veces no podés saltar.
Verdes: Solo te siguen.
Celestes: Te atraen hacia ellas (si estás trepando por la pared o por una plataforma, te vas a caer).
Violetas: Traen Nightmares.
Naranjas: Te disparan bolitas de energía.

Con Zero: Con un "tres toques" reventás cualquier bola (esperá a que se detenga). Es difícil para Zero. Asegurate de tener equipada la habilidad Jumper y no te preocupes: ya conocés el dicho que reza "con paciencia y saliva... ".

LABORATORIO (PARTE 4)

Tenés que enfrentarte a todos los Maverics otra vez (la típica, ¿viste?). Ya que ahora tenés todas las armas, no va a ser sino un paseo para vos. Para derrotarlos fácilmente, te hago un resumen de qué arma tenés que utilizar para cada jefe:

BLAZE HEATNIX:
Con X: Ground Dash; **con Zero:** Sentsuizan.
BLIZZARD WOLFANG:
Con X: Magma Blade; **con Zero:** Shoenzan.
COMMANDER YAMMARK:
Con X: X Buster; **con Zero:** Ensuizan.
GROUND SCARCAVICH:
Con X: Espada; **con Zero:** Z-Saber.
INFINITY MIJINION:
Con X: X Buster; **con Zero:** Ensuizan + Z-Saber.
METAL SHARK PLAYER:
Con X: Meteor Rain; **con Zero:** Ensuizan
RAINY TURTLOID:
Con X: Ray Arrow; **con Zero:** Shoenzan + Z-Saber
SHIELD SHELDON:
Con X: Metal Anchor; **con Zero:** Rakukojin



SIGMA 1RA. FORMA
Con X: Usá la espada de Zero solamente y dale pa' que tenga y pa' toda su familia (ya va tener tiempo de vengarse). Si te tira unos rayos verdes del alto de la pantalla, devolvéselos con la espada.
Con Zero: Usá el X Buster.

SEGUNDA FORMA
Con X: Dependiendo de cómo lo mires, es fácil. Él tira bichitos de color verde y, si vos los destruís, la gran mayoría te dará ítems para energía y armas. Mientras tanto, estate atento a la boca de Sigma. Tiene dos tipos de rayos, uno en columna (hacé Dash en sentido contrario para esquivarlo) y otro horizontal (agachate para esquivarlo). Estos rayos van a matar a todos tus enemigos (o recogés los ítems o atacás a la boca con un sablazo). No uses otro arma que no sea la espada de Zero para atacar a la boca **(foto 47)**.
Con Zero: Es igual. Usá el Ray Arrow para matar a los bichos verdes o el Shoenzan.

Muy bien, estimados lectores... esto ha concluído aquí. El Megaman X6 ha llegado a su fin y no ha dejado dudas de que, a pesar de los años, sigue siendo uno de los más adictivos y divertidos juegos de plataformas de siempre.
Hasta la próxima estrategia. **club play**

Correo Club Play

Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

Si tus neuronas ya no dan abasto tratando de dilusidar ese enigma que te carcome y te obliga a pasar largas noches en vela, haciendo que la falta de sueño y el desgano mermen tu rendimiento laboral o escolar y, lo que es peor (mucho peor), tus dedos no respondan a los mandos de tu joystick para Play... quedate tranqui, que nosotros estamos acá, cual angelical escuadrón de salvamento de video-adictos, je.

Podés escribirnos a *"Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina* o mandanos un e-mail a: *correo_cp@maydaycomics.com* (pa' que no gastes en estampillas, ¿viste?). Eso sí, las respuestas a los mensajes que nos hagan llegar vía e-mail van a estar acá, en estas páginas de Correo Club Play: no vamos a responder por correo electrónico (perdonen, pero sería un verdadero problema).

LUCA SPINETTA
José C. Paz, Buenos Aires.

Hola, amigos de la Club Play:

Mi nombre es Luca Spinetta, tengo 12 años y soy de José C. Paz. Bueno, al fin volvieron; yo había pensado que se habían ido a la mi.... Pero veámoslo por el lado bueno: están acá y estoy muy feliz. Bueno, mis viejos amigos, vamos a las preguntas:

1) ¿Algún truco para el Digimon World 1? Si ya los publicaron, ¿en qué número salieron?

2) ¿Algún truco para Megaman 8?

3) ¿Qué juegos son sus favoritos en la Play 1?

4) ¿Qué me recomiendan que me compre: la Play 2 o la X-Box?

Listo amigos, ya me despido y espero que sigan así. Chau.

PD: Si publican mi carta, pongan al lado la foto de Lara.

PD2: Dejo mi e-mail para los que me quieran escribir: luca_rata-@hotmail.com

Club Play: La verdad, Luca... sí: durante un tiempito nos fuimos a la reverendísima mier... Y nosotros estamos tan contentos como vos (o más, llegado el caso) de seguir vivitos y coleando.

1) Nos extraña, amigazo. ¿Tanto tiempo pasamos desaparecidos que ya se olvidó de que no pasamos trucos en esta sección? Igual, hemos publicado algunos Game Sharks para el Digimon World en el número 23.

2) Trabajamos en ello.

3) Nuestros favoritos son el FFIX, el Silent Hill y el Crash Team Racing. Los demás, podés averiguarlos según los votos que fuimos publicando número tras número para elegir el mejor juego de PlayStation de todos los tiempos (trofeo que, para más datos, se llevó el Metal Gear Solid).

4) Ja... ja, ja... ja, ja, ja... Jua, jua, juaaa... JUA, JUA, JUAAAAAA... JUAJUAJUAJUAJUAJUAAAAAA (jodas aparte, suponemos que, si querés una respuesta objetiva, tendrías que hacerle esa pregunta a una revista neutral, ¿no?).

Bueh, Luca. Te mandamos un gran abrazo y no dudes en volver a escribirnos.

RICARDO AUGUSTO ALONSO
Morón, Buenos Aires.

Queridos amigos de Club Play (ex Club Playstation):

¡¡¡Cómo se hicieron desear para volver a sacar la revi!!! Aunque debo decirles que, con unos amigos periodistas, nos quedamos con las ganas de hacer una revista de deportes por los malditos verdes que se fueron a las nubes.

Pero lo que verdaderamente me lleva a escribirles es que les agradezco los trucos y la guía del WE2002 World Soccer. Aunque creo ser uno de los pocos privilegiados que tenemos una PS2 en este país y tengo el WE6, me sirvió igual (...). Desde ya gracias por volver y les dejo mis datos para algún futuro sorteo de una Play (pa' mi sobrino, ¿vio?).

Por si las moscas, también les dejo mi mail para que los que quieran los equipos completos traducidos me los pidan, ya que los tengo todos para el WE6 (me costó un hue... pagarle al ponja para que traduzca): mochito77@hotmail.com

Saludos.

Club Play: Gracias por los datos, Ricardo. Seguro que a la gente que juegue al WE6 de PS2 le van a venir bárbaro. Tu dirección de e-mail ya fue publicada. En cuanto a tus datos personales, como no nos pediste que los publicáramos, nos los reservamos (para evitarte problemas, je). Igual, ya los tenemos archivados. Un abrazo.

MARCOS ACOSTA

¡¡¡Gente!!!:

¿Cómo les vaaaa..? Yo acá, laburando a full... ya tengo la revista y la disfruté mucho... quisiera pedirles un código maestro para acceder a múltiples trucos para el juego Gran Turismo 3 A-Spec. La física del juego es impresionante, la exigencia de las licencias conforman ese condimento que los demás no tienen... así que pasé de odiarlo (al punto de querer tirarlo al medio de la calle) a apreciar el alto contenido de conduc-

Correo Club Play

ción y fluidez, paso a paso, licencia por licencia, nivel por nivel... grrrrr... por favor, un código... mi Play... ¡¡¡por un códigooo!!! Ayúdenme... y un truco o código para un viejo juego: el Alundra (en castellano). Como ven, tengo las dos Play, así que voy a ser un poquito pedigüeño.

Ayer vi en People & Arts que en los Estados Unidos existe una sección en Nintendo 64, una consultora telefónica, algo así como un 110 pero para plataformas o juegos difíciles. En ese momento, creo que alguien consultaba por un nivel de dificultad de Zelda: Ocarina del Tiempo... ¿Acá no hay nada así? Disculpen la "bolupregunta" del día... Gracias.

Club Play: ¿Cómo andás, Marcos? Tanto tiempo. Te contamos que, en cuanto al truco que pedís, ni siquiera sabemos si existe algo así (en realidad, ningún Gran Turismo ha tenido nunca trucos importantes, así que no creemos que este los tenga tampoco). De todas formas, si descubrimos algo, no te quepa la menor duda de que lo vamos a publicar.

En cuanto a lo otro, la respuesta es no. Pero en la editorial estamos planeando inaugurar un servicio similar: una línea telefónica especial para emergencias videojueguísticas a la que accederías marcando el 0-600-111-ayúdenmeconeljugueitoporquesinomepegountiroenelcoxis.
Saludos, Marcos.

LUIS ALBERTO AVALLAY

Hola:

Les hablo yo de nuevo. Perdonen pero, viendo la salida de la nueva Club Play (con nuevo formato y todo) no podía esperar, y aquí les mando mis felicitaciones por este nuevo ciclo. Exportando ya su revista a México abrieron bastante el mercado. Ahora les falta llegar a España y cartón lleno. Y en esta nueva etapa, ustedes siguen siendo mi conexión al mundo de las PlayStation: se me rompió la máquina y no sé nada de juegos nuevos. No saben cómo estaba las primeras semanas... ahora sé el significado de la palabra "ermitaño". Les mando algunas preguntas:

1) El Digimon 3, ¿es un juego de lucha o como los anteriores de Digimon?

2) ¿Van a hacer un informe del Ace Combat (cualquiera de las versiones)?

Las personas que quieran contactarse conmigo, lo pueden hacer a la casilla de e-mail: avallay2001@yahoo.com.ar o avallay2000@yahoo.com.ar. Aunque no tenga la Play ahora, sé bastante o me defiendo con algo. Sin más que decirles y deseándoles buenos augurios, ya que son la única revista que sobrevivió al post-corralito (así llamo yo a esa etapa), me despido (no saben lo que es ir a preguntar al diariero por la revista y que el tipo ponga la misma cara que ponen los políticos cuando les hacen preguntas en serio). Bueno, habiendo descargado ya todo, los saludo atentamente y larga vida a los teutones de la Club Play.
Chau.

Club Play: ¡Don Avallay! ¿Cómo anda? Gracias por las felicitaciones y los buenos augurios (a nosotros también nos encantaría llenar el cartón entrando en la Madre Patria, je).

1) Como los anteriores, osea, no es de lucha.

2) No lo habíamos pensado, pero es posible. Después de todo, don Carrión es un fana confeso del Ace Combat 3: Electrosphere.

Tu dirección de e-mail ya está publicada y, en cuanto a tu desgracia, te acompañamos en el sentimiento (por lo de la Play, ¿no?).
Un gran abrazo.
PD: ¿Los teutones? Pero si ninguno de nosotros es alemán...

NOELIA GISELA MARÍN

¡¡Hola, Club Play!!:

Por fin volvieron. Estaba a punto de cortarme las venas con las hojas de la última Club Playstation. Es joda, loco; pero sí, ya me estaba poniendo mal. Igual, tengo preparada una piedra grande, grande para tirarme de un puente por si vuelve a suceder (cosa que no quiero ni deseo).

Espero que me hayan extrañado un poco, porque yo a ustedes los extrañé un montón. Soy Noelia (21) la ganadora del concurso de música Music 2000 y MTV Music Generator ¿Para cuándo el concurso de videos? Yo espero igual.

Estoy desesperada: necesito códigos Game Shark para Gran Turismo 3 A-Spec (PS2), sobre todo las licencias, pero en especial el dinero, ¡¡pleaseeee!! Sino, lo voy a usar de posavaso.

¿Ustedes me aseguran que el Final Fantasy X (PS2) ya está en castellano? En un futuro, ¿podría ser que los juegos de rol vengan traducidos y no subtitulados? ¿Y no sólo para PS2, sino también para PSX y One?

¿Qué RPGs están tan buenos para PSX como los Final Fantasy VIII y IX? ¿Los puedo conseguir en castellano?

Hablando de Final Fantasy, dos cosas:

1) Los códigos Game Shark de la Club Playstation #26 para Final Fantasy IX versión castellano. Y puedo dar este consejo porque yo los comprobé.

2) ¿Tienen mi foto junto a la maqueta de Final Fantasy (la peli)? De no ser así, y si quieren, les mando otra ya que dicha maqueta está en mi casa (la sala de cine me la dio porque molesté mucho pidiéndoselas todo el tiempo, je,je,je).

Les ayudo con un premio eutanasia: El Planeta de los Simios. La caja muestra que se trata de su última versión dada en las sala de cine, pero cuando lo jugás, manejás al mismo que hizo de Moisés en Los 10 Mandamientos. Tenés la opción de poner el subtitulado en castellano, pero yo por ahora lo sigo buscando; el manejo, para decirlo en pocas palabras, es una mier... y, si no, juzguen ustedes mismos ya que, si no lo tienen, se los presto con todo gusto.

¿Viene en camino alguna peli basada en un juego?

Si les doy mi mail, ¿lo publican para hacer amigos? De contestarme que sí es este: noegorillaz@yahoo.com.

Correo Club Play

ar

Devil May Cry, ¿va a salir en castellano?

Sigo pidiendo: necesito trucos para el juego Smash Court Pro Tournament (PS2) y no me refiero a eso de "jugar tantas veces", o "con tal personaje", "tal competencia", etc.; pido un truco bueno-bueno, porque de Wimbledon no salgo (siempre me ganan Agassi o Rafter en todos los modos).

Los mini-posters de la página central, ¿puede ser que los pongan de una manera que, al sacarlos, no arruine una nota o una guía? Porque muchos son lindos y vale la pena exponerlos en el cuarto. Voy a esperar a que publiquen cada uno de los personajes de Final Fantasy VIII y IX, pero no me obliguen a cometer un atentado.

Leí en una revista que la PS2 tiene un dispositivo que permite hacer de guía de misiles. ¿Es cierto?

¿Tienen algún Game Shark para Alundra en castellano?

Che, ¿está bueno el Virtua Fighter 4 para PS2? ¿Tienen códigos para éste?

Bueno, ahora sí llega el final de esta carta, así que me despido de todos ustedes con un fuerte abrazo. ¡¡¡Chauuuuuuuu!!!

Club Play: Claro que nos acordamos de vos, Noelia (siempre es bueno recibir cartas de alguna muchacha de vez en cuando). Los Game Shark para el Gran Turismo 3 A-Spec te los prometemos... ¿y adiviná qué? ¡te lo prometemos para este número! clap, clap, clap (aplausos)
El FFX ya salió en castellano (de hecho, la nota que publicamos en el número pasado de López Herrero lo confirma). En cuanto a lo otro, nosotros personalmente preferimos los juegos subtitulados y no los doblados al español. Si vos nos dijeras que las voces las hacen los del equipo de dobladores mexicanos de la Disney, todo bien. Pero eso de escuchar a una criatura del infierno, sedienta de sangre y con cráneos humanos colgando de sus garras diciendo "¡Osh devoraré lash entrañash, gilipoiash!", la verdad no nos causa mucha gracia. Igual, son opiniones personales y cada quien tiene sus preferencias, ¿no?
Otros buenos RPGs para Play son el Chrono Cross, Valkirie Profile, Legend Of Mana, entre otros. Y a todos ellos los podés conseguir en castellano (al Devil May Cry no sabemos).
A Adriancito le encantaría recibir ese preciado obsequio: el Planeta de los Simios. Así puede pasarse largas e interminables horas sollozando frente a la pantalla (ya tenga enfrente a Charlton Heston o a Mark Whalberg).
Con respecto a tu comentario sobre los Game Shark de la CP#26 para el FFIX... transcribimos tu carta tal cual la recibimos y te morfaste un párrafo. Suponemos que quisiste decir que funcionaron todos, ¿no?
Los trucos del Smash Court Pro Tournament los vamos a publicar más adelante En cuanto a los mini-posters, trataremos. Con respecto a lo de los misiles, la PS2 también puede tener componentes que sirvan para un microondas, y no por eso vas a meter una milanesa en la lectora de DVD (lo cual sería imperdonable, je). Los Game Shark del Alundra en castellano serán publicados, y el Virtua Fighter 4 está bueno.
PD1: Si te vas a tirar de un puente (cosa que no queremos que ocurra jamás, por supuesto), además de la piedra, te falta la soga, je.
PD2: Mandanos la foto... y, si es posible, acompañada por la maqueta.
PD3: Tu mail ya está publicado.

PABLO JAVIER PERELLO
Morón, Buenos Aires.

Queridos amigos de la Club Play: Su gloriosa revista es imitable pero inigualable. Bueh, me dejo de bol... y empiezo con las preguntas:

1) ¿Van a salir para la Play 1 el Dungeon Keeper 2 y el Age of Empires?

2) ¿Va a salir el Sims para la Play 1?

3) ¿Podrían bajar el precio de su revista aunque valga mucho?

4) ¿Va a salir la Play 3?

Por favor, publiquen mi carta en la revista: es muy importante para mí.

PD: Debajo de mi carta podrían poner el escudo de San Lorenzo. SL y CP lo más. Chau.

Club Play: La verdad, al principio nos quedamos un poco confundidos con tu frase de apertura. Pero después la entendimos (somos medio lerdos pa' algunas cosas, ¿vio?). 'Chas gracias.

1) El Age of Empires, no. Con el Dungeon Keeper 2 en cuanto tengamos algo va a salir publicado.

2) Tememos que no, amigazo.

3) Nos gustaría... pero no podemos o tendríamos que desaparecer una vez más.

4) Es posible. Se rumoreó algo al respecto hace un tiempo, pero no creemos que la gente de Sony esté muy metida en ese proyecto, sobre todo teniendo en cuenta que todavía nadie pudo aprovechar al máximo el potencial de la PS2.
Tu carta está publicada y el escudo cuervo está junto a ella. Te mandamos un gran abrazo, Pablo.

JONATAN NAHUEL FERNÁNDEZ
Capital Federal.

Hola, ídolos:

Me llamo Jonatan, tengo 11 años y quisiera hacerles algunas preguntas...

1) En el Dragon Ball Ultimate Battle 22, ¿cómo se hace para tirar o lanzar Kame Games? ¿Se puede hacer?

2) ¿Cuántos juegos de Conan (el que dan en el Magic) hay?

3) ¿El Star Wars Episode 1: The Phantom Menace está bueno?

Bueno, me despido. Un saludo para mis padres y para Agustina que la re-amo.

Club Play: Un gusto recibirte en estas páginas, Jonatan.

1) Abajo, atrás, adelante, y el botón de tirar poder; esto lo podés hacer con la mayoría de los luchadores.

Correo Club Play

2) ¿Vos te referís a Detective Conan o a Conan el Bárbaro? Imaginamos que al detective. Son tres, dos disponibles en inglés y tres en japonés.

3) Sí. Si sos fan de la saga, no te lo podés perder. Y si ya jugaste al Jedi Power Battles, el Episode One va a hacer que vuelvas a creer en Star Wars (porque, la verdad, el JPB es bastante flojito). Los saludos ya están mandados. Un abrazo, Jonatan.

ELIÁN MATÍAS ROSENDI
Lomas de Zamora, Buenos Aires.

Play-maníacos:

Les escribe Elián, un fiel seguidor suyo. ¡Ustedes son mis salvavidas! Les cuento que mataría con tal de jugar al Metal Gear Solid 2, pero por desgracia vivo en la Argentina y no tengo la Play 2.

1) ¿Qué les parece el Harvest Moon: Back to Nature? Porque, para mí, está buenísimo.

2) ¿Saben algo de un tal Harvest Moon: Back to Nature Again?

3) Una vez dijeron que su página web estaba en veremos. ¿Y ahora?

4) ¿Qué pasó con Delivery Tricks?

5) ¿Podrían hacer un Ojo Clínico de Harvest Moon?

6) Me compré el Game Shark Lite que venía con trucos para el Dino Crisis 2, pero no me anda. ¿Será porque lo tengo en castellano?

7) El Dino Crisis 2 de un amigo llamado Patricio (saludos a él, por cierto) tiene una calavera en el logo de PlayStation. Significa que es pirata. ¿Eso es malo para la Play?

Bueno, un saludo para los de PlayCity (mi local de CDs de Play favorito) y los dejo de torturar. No... esperen...

PD: Por favor, publiquen una foto de Ale (un capo). Y Adrián: ¿te piden fotos tuyas a vos?

Club Play: Es cierto: la única desgracia de vivir en la Argentina es que uno no puede acceder a una Play 2 fácilmente (¿o habrá alguna otra cosita que ande mal en nuestra bienamada patria?).

1) ¿Querés saber qué pensamos? Adrián te solucionó el problema haciendo un Súper Ojo Clínico para vos (¡tomá!).

2) No.

3) Está en "después lo sabremos".

4) Che fé, no tá más.

5) Sí.

6) Es porque lo tenés en castellano.

7) No, es malo para Capcom. Je, gracias por la solicitud. Estoy buscando alguna fotito en la que haya salido lindo, limpito, afeitadito y bien monono (o sea, nada que ver a como soy en realidad). Un gran saludo.

RODRIGO IVÁN HARTL
Lanús, Buenos Aires.

¿Qué tal, gente?:

¿Cómo andan allá? Quiero felicitarlos por las revistas. Están "güenísimas", che. Me llamo Rodrigo, tengo 12 años y soy un capo con la Play.

Les vengo mandando muchas cartas y no me contestaron ninguna, che.

1) ¿Hay algún juego para que mi hermano se quede quieto y se deje de joder? (Cinco años tiene).

2) ¿Va a salir el Harry Potter 2 para la Play 1? Si es así, ¿cuándo?

3) En el Digimon 2, ¿hay algún truco para evolucionar a Mega más rápido?

4) En el Dragon Ball Final Bout, ¿hay otro personaje oculto además de los que ya publicaron?

PD1: ¿Podrían mandarme en una carta fotos de la peli de El Señor de los Anillos?

PD2: Publiquen la foto de Arwen de El Señor de los Anillos junto a mi carta.

Club Play: Bueno, esta carta sí está publicada, así que, aunque un poco tarde, nos hemos reivindicado, ¿no?

1) Sí: el *Valium al Ataque*, el *Valium II: El Regreso del Bostezo* y el *Valium III: La Venganza*. Aunque también tenés juegos un poco más violentos como *Garrotazos Por Doquier* y *Rodando, rodando, por la escalera me voy golpeando...* pero no los recomendamos para un nene de cinco añitos.

2) Lo lógico es que salga, pero suponemos que lo hará recién cuando la película ya haya pasado por los cines.

3) Esta respuesta no te la podemos dar: no damos trucos en el Correo. Perdón.

4) Que sepamos, no. Pero se rumorea algo sobre Vegeta-Baby (como en la final).

PD1: Lamentablemente, no (si lo hacemos, tendríamos que mandar encomiendas a todos los que nos lo piden). Pero te podés bajar wallpapers y fotos excelentes del sitio oficial de El Señor de los Anillos.

PD2: Listo.

Te mandamos un fuerte abrazo.

Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para cinco o diez lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.

No, ya no es necesario que vendas tu alma al diablo para conseguir eso que tanto ansiás, eso que tanto anhelás, eso que te ha quitado el sueño durante interminables noches... Tus penas han acabado porque...

Está de nuevo en los kioscos la...

Club PlayStation

Nº 20

Un número inolvidable en el que vas a encontrar la segunda y última parte de la estrategia para el **Nightmare Creatures 2**, la primera entrega de la estrategia del **Final Fantasy IX** versión japonesa (y, sí... a veces Adrián nos sorprende a todos), las estrategias completas del impresionante **Resident Evil 2** y del **Covert Ops Nuclear Dawn**, secretos para el **Tomb Raider 2** y más Sidequests para el **Final Fantasy VIII**, eso sin contar los trucos para los siguientes juegos. A saber...

3X treme
Dead Ball Zone
Destruction Derby 2
Fatal Fury: Wild Ambition Hogs of War
Medievil 2 (Game Shark)
Megaman 8 (Game Shark)
Need for Speed: High Stakes
Need for Speed: Porsche Unleashed
NFL Gameday 2000
NHL Blades of Steel 2000
Nightmare Creatures 2 (sí, además de la estrategia, te damos también los trucos)
Porsche Challenge
RC Racer
Silent Bomber
Speed Racer
Striker Pro 2000
Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins
Test Drive 5
Theme Park
Tiny Tank
X-Men Mutant Academy

Conseguila en tu kiosco a $4.50.-

Disponible sólo en la República Argentina.

Game Shark

Galería de Códigos

Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0).

Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada, selección de nivel, etc.

Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker.

Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.

HALF-LIFE (PS2)

Para activar cualquiera de los siguientes códigos, éste tiene que estar activado:
EC8783A81431D934

Modo Alien
4CA573BA1456F025
Balas Ilimitadas
4CA573721456F025
Modo Invencible
4CA5735A1456F025
Modo Invisible
4CA5738A1456F025
Modo Lento
4CA573A21456F025
Modo Xen Gravity
4CA573421456F025

CAPCOM VS. SNK PRO (PS)

Energía infinita para el jugador 1
8006E6504EC0
8006E6524EC0
8006E6544EC0
El jugador 1 puede hacer un K.O. con el primer golpe.
8006E6540001
El jugador 1 tiene la barra Capcom al máximo
8006E7049000
Energía infinita para el jugador 2
8006F6104EC0
8006F6124EC0
8006F6144EC0
El jugador 2 puede hacer un K.O. con el primer golpe.
8006F6140001

El jugador 2 tiene la barra Capcom al máximo
8006F6C49000
VS Points Infinitos
80070498270F

LUNAR 2 ETERNAL BLUE COMPLETE (PS)

Correr siempre
D108B2580061
8008B2580061
Mucho Dinero
8008A7BCE0FF
8008A7BE05F5
8008461203E7
Sin peleas
D008B2880000
8008B2880077

MACROSS VF-X 2 (PS)

Gun Pod infinito
80083288 270F
Muchos Puntos
800844D8 FFFF
Chaff Infinitos
8008374C 270F
Escudo Infinito
800858A0 270F
Siempre el tiempo de la misión va a ser

0800844FC 0000

GRAN TURISMO 3 A-SPEC (PS2)
Para GameShark 1.3 o superior

Para activar cualquiera de los siguientes códigos, éste tiene que estar activado:
EC87829C1437062C

Oro para la Licencia IA-1
1C0227381456E7A5
Oro para la Licencia IA-2
1C02268C1456E7A5
Oro para la Licencia IA-3
1C0229E01456E7A5
Oro para la Licencia IA-4
1C022B341456E7A5
Oro para la Licencia IA-5
1C022A881456E7A5
Oro para la Licencia IA-6
1C022DDC1456E7A5
Oro para la Licencia IA-7
1C022F301456E7A5
Oro para la Licencia IA-8
1C022E841456E7A5
Oro para la Super Licencia 1
1C0231D81456E7A5
Oro para la Super Licencia 2
1C02332C1456E7A5
Oro para la Super Licencia 3
1C0232801456E7A5
Oro para la Super Licencia 4
1C0235D41456E7A5
Oro para la Super Licencia 5
1C0237281456E7A5
Oro para la Super Licencia 6
1C02367C1456E7A5
Oro para la Super Licencia 7
1C0239D01456E7A5
Oro para la Super Licencia 8
1C0238241456E7A5

SECRETOS

Spider-Man 2 Enter: Electro

Por Adrián Carrión

A VOS TE TENGO VISTO

Treinta y dos secretos. Treinta y dos objetivos nuevos. Treinta y dos tapas de comics para hallar... y no todas ellas son objetivos simples de conseguir.

Un buen juego del trepamuros que se precie de serlo no termina cuando el gran villano de turno muerde el polvo de la derrota, sino que las posibilidades siguen, se amplían y nuevos elementos aparecen en escena: las tapas (o covers, como más te guste) de los comics están todas acá, bien detalladitas y explicaditas.

CONTROLES

■+▲ o ▲+●: Tomas de agarre (luego, presionar ●, ■ para terminar la toma).

Spider-Man 2 Enter: Electro

U.Spider-Man #1 (white version)
Enter The Web Head

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Indistinto.

Después de pasar por la grúa, te vas a encontrar en una terraza en la cual el juego te explica -a modo de tutorial- cómo romper cajas. Si tirás de ellas para romperlas (presionando ▲+⬇), vas a encontrar el primer comic dentro de una de las cajas.

Spectacular Spider-Man #197
Enter The Web Head

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Easy.

Se encuentra en la segunda grúa, encima de la cabina.

Web of Spider-Man #100
Burglary Interrupted

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Kid Mode.

Metete pasando entre los edificios (por abajo), hasta que seas víctima de una emboscada. Luego de eliminar a todos los enemigos, levantá los tachos de basura hasta encontrar el tercer comic.

Amazing Spider-Man vol. 2 #13
Burglary Interrupted

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Normal.

Lo vas a encontrar en la terraza del edificio que está más al noreste (es decir, al otro extremo de la calle en donde apagaste el fuego).

Amazing Spider-Man vol. 2 #29
Rooftops By Night

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Hard.

Después de destruir todas las ametralladoras, volvé al puente y ahí te va a estar esperando este quinto comic (te va a resultar más fácil si primero matás a los que manejan todas las ametralladoras para luego destruirlas).

Spider-Man 2 Enter: Electro

Peter Parker: Spider-Man #85 Warehouse 66

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Easy.

Apenas entrás, vas a ver a la izquierda una lata grande: levantala y ya está.

Amazing Spider-Man vol 2. #13 Spidey Vs. Shocker

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Hard.

Apenas empieces el nivel, vas a ver que, detrás de Shocker, hay un incendio: el comic se encuentra a la izquierda de esas llamas.

Peter Parker: Spider-Man #92 Hangar 18

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Kid Mode.

A la izquierda del hangar, bien en el fondo, vas a ver una caja de color marrón oscuro: este octavo comic se encuentra debajo de ella.

Peter Parker: Spider-Man #90 Crash Flight!

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Kid Mode.

Apenas empezás, olvidate del avión y seguí por la derecha. Vas a ver un grupo de barriles cubiertos por una lona gris. Pasá por atrás para encontrar el comic.

Amazing Spider-Man #185 To Catch A Thief

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Indistinto.

Desde el edificio en que estás al comienzo del nivel, avanzá hasta el tercer edificio (el que tiene tejado verde). Una vez en él, agarrate de la pared y bajá por la parte posterior del mismo para encontrar este décimo comic.

Spider-Man 2 Enter: Electro

Spectacular Spider-Man #157
In Darkest Night

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Easy.

Este es muy simple. Se encuentra al principio del nivel, en el área 1, cerca de la puerta del garage (es imposible que no lo veas).

Peter Parker vol. 2 #22
Heart Of Darkness

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Normal.

Accioná todas las palancas del nivel (no importa qué pase) y, antes de salir por la puerta número 7, pasá por la número 3 para retirar tu comic.

Spectacular Spider-Man #220
Gangland

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Hard.

Cuando repares el ascensor, volvé a la sala principal para agarrar la revista.

Amazing Spider-Man #21
Gangland

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Indistinto.

Cuando rescates al segundo y al tercer rehén (el primero es el del ascensor), vas a ver una fotocopiadora a la derecha. Levantala para que aparezca la revista.

Amazing Spider-Man #114
Spidey vs. Hammerhead

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Hard.

Este viene un poco retorcido. En la primera parte del nivel hay un bar con tres carteles rojos que dicen “Cerrado”. Sacá los tres y el comic va a aparecer arriba (cuidado que, si Hammerhead está muy cerca tuyo, Spidey no va a querer agarrar el cartel porque va a tener ganas de pegarle al jefe del nivel; así que, mejor tratá de estar solo a la hora de intentar esto).

Spider-Man 2 Enter: Electro

Amazing Spider-Man vol. 2 #30
Spidey In The Machine

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Easy.

Después de resolver el puzzle de los caños rotos, sin salir de la habitación, mirá hacia arriba y vas a ver una rampa con el comic encima.

Amazing Spider-Man Annual #21
Spidey In The Machine

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Kid Mode.

Después de desactivar los rayos láser por segunda vez, volvé al conducto de ventilación hasta el principio y te vas a encontrar el comic en el camino.

Amazing Spider-Man Annual #21
Alternate Mission: Spidey

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Normal.

Antes de entrar por la última puerta, volvé al mismo lugar en donde empezaste el nivel (o sea, después de que soluciones el puzzle de la temperatura) para encontrar este comic.

Spider-Man #25
Mission: Spidey

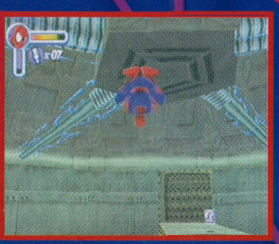
Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Hard.

Apenas empieces, vas a estar en un puente. Abajo hay una abertura: ahí se encuentra el comic. Es recomendable que te dejes caer y después hagas un Web Swing para agarrarte de la pared (igual, es bastante complicado porque los rayos de electricidad aparecen muy rápido).

Amazing Spider-Man #341
Downward Spiral

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Normal.

Después de desactivar las primeras dos series de switches para desactivar los lasers, pasá por la compuerta que se abre y se cierra y, sin desactivar los lasers, subí lo más arriba que puedas (no intentes atravesar la barrera eléctrica). Vas a encontrar el comic en la última plataforma.



Spider-Man 2 Enter: Electro

Amazing Spider-Man #44
Spidey vs. Lizard

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Hard.

Cuando finalices el puzzle de la computadora, no agarres el envase que aparece. En cambio, corré hasta la última habitación, en donde te va a estar esperando la revista.

Spectacular Spider-Man #66
Aces High

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Hard.

Sin moverte del edificio en donde estás, mirá hacia la parte posterior y vas a ver el comic en la sección más baja.

Amazing Spider-Man #425
Aces High

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Normal.

Cuando llegues al final del nivel, vas a ver un edificio con cuatro armas láser en el frente y cuatro extensiones (o puentes) hacia distintos edificios. El comic está por encima de la extensión que apunta hacie el norte.

Amazing Spider-Man #217
Aces High

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Easy.

Este comic se encuentra detrás del edificio que solamente tiene un aparato con el rayo rojo (no tiene ningún otro elemento). Este edificio es igual al que anteriormente viste con un radar en la puerta y con cuatro armas a los costados.

Amazing Spider-Man #4
Spidey vs. Sandman Again

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Indistinto.

El comic se encuentra arriba de la grúa que está por encima del edificio en construcción. Vas a tener que ahogar a Sandman para poder obtener el comic porque, si Sandman destruye el edificio, vas a perder el comic (lógicamente).

Spider-Man 2 Enter: Electro

Peter Parker vol. 2 #16
Spidey vs. Sandman Again

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Easy.

Levantá el baño químico que está cerca de los contenedores de la izquierda (es de color celeste).

Amazing Spider-Man vol. 2 2001 Annual
Konichi-Wa Spider-San

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Easy.

Está detrás de la estatua de Buda.

Amazing Spider-Man #422
Rock Of Ages

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Easy.

Casi llegando a la cima, vas a ver un auto incrustado en la pared: apenas lo veas, también vas a ver el comic.

Spectacular Spider-Man #258
Rock Of Ages

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Normal.

A la derecha del cartel de la Era del Hielo (Ice Age), vas a ver una abertura en la pared que tiene un dinosaurio de fondo: ahí está el comic.

Amazing Spider-Man #9
Spidey vs. Electro

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Normal.

Subiendo por la única plataforma que hay en el nivel, vas a notar que hay varios planetas, entre ellos la Tierra. Presioná R1 debajo de ella y vas a ver la revista.

Spider-Man 2 Enter: Electro

Amazing Spider-Man #38
Top Of The World

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Kid Mode.

Está en la antena gigante, arriba, junto a los generadores.

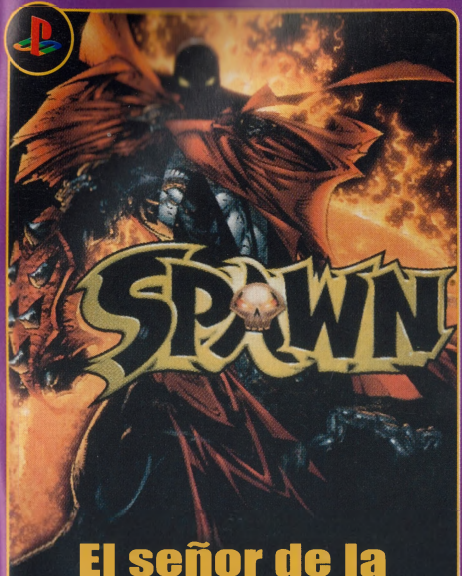
Comic #32
Top Of The World

Nivel de dificultad en el cual tenés que jugar: Hard.

Cuando la antena caiga, bajá y revisá los restos de lo que una vez fue la punta de esta antena para encontrar la revista. Es probable que te cueste un poco, porque la cámara se vuelve loca imposibilitando que llegues cómodamente al lugar. Lo mejor que podés hacer es llegar con un Web Swing

Listo, se acabó. Los treinta y dos comics del juego ya están en tu poder (podés poner una comiquería y venderlos, je, je). Bueh... esperemos que esta estrategia te haya servido.
Nos vemos.

club play



El señor de la noche

Trucos enviados por ALAN MAXIMILIANO GAMBUZZA (14 años / Capital Federal).

No por ser un juego que ya tiene un buen tiempo entre nosotros, Spawn deja de ser una excelente elección a la hora de descargar adrenalina. Y con los trucos que el gran Alan nos ha hecho llegar, es seguro que esa adrenalina subirá a niveles insospechados.

Cambiar Nivel:
Poné pausa, mantené presionado L1+R1+L2+R2 y presioná ▲×■●●●.

Invencibilidad:
Poné pausa, mantené presionado L1+R1 y presioná ▲▲××■●.

Invisibilidad:
Poné pausa, mantené presionado L1+R1 y presioná ■■●●▲×.

La amenaza silenciosa

Modo Avanzado
Completá exitosamente el juego para habilitar el modo avanzado, el cual te permite seleccionar la misión en la que querés jugar, además de poder regresar al lugar que quieras para conseguir los datachips que necesites.

Mercury en modo VR
Para habilitar a Mercury, tenés que conseguir un ránking igual o superior a B en cada nivel. Es más sencillo hacer esto en modo avanzado, luego de completar el juego una vez.

Benoit Manderubrot en modo VR
Para habilitar a Benoit, tenés que conseguir un ránking igual o superior a A en cada nivel. Es más sencillo hacer esto en modo avanzado, luego de completar el juego una vez.

Neko Tank en modo VR
Para habilitar a Neko Tank, tenés que conseguir un ránking S en cada nivel. Es más sencillo hacer esto en modo avanzado, luego de completar el juego una vez.

E-Unit maximizada
Si conseguís un ránking A en cada nivel, vas a obtener una E-Unit maximizada (o sea, con sus características al máximo) y a Benoit en Battle Mode.

club play

Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

En este número de la Club Play no te pierdas...

(OC) Blade 2 (PS2)
(GS) Capcom Vs. SNK Pro
(I) Devil May Cry 2 (PS2)
(OC) Disney's Lilo & Stitch
(T) FIFA 2002
(T) G-Police: Weapons of Justice
(GS) Gran Turismo 3 A-Spec (PS2)
(E) Grand Theft Auto 3 (PS2)
(GS) Half Life (PS2)
(GS) Harry Potter and the Sorcerer's Stone
(OC) Harvest Moon: Back to Nature
(GS) Lunar 2 Eternal Blue Complete
(GS) Macross VF-X 2.
(T) Mat Hoffman's Pro BMX
(OC) Mat Hoffman's Pro BMX 2 (PS2)
(E) Megaman X6
(T) Men In Black Crashdown
(T) Parasite Eve 2
(I) Pocket Fighter
(OC) Sega Sport Tennis (PS2)
(OC) Silent Bomber
(T) Spawn
(E) Spiderman 2
(E) Stuart Little 2
(T) Syphon Filter 2
(T) Tales of Destiny 2
(T) Tony Hawk's Pro Skater 3
(T) World Soccer Winning Eleven 2002

ESTRATEGIA COMPLETA

ESTRATEGIA PORTLAND

TODOS LOS COMICS OCULTOS

ESTRATEGIA FINAL

EQUIPOS OCULTOS

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
IE= Informe Especial
A= Adelantos PS2

Staff

Año 1 | Número 3
Noviembre 2002

Es una publicación de
La Breka S. R. L.
(Mayday Comics).
Casilla de Correo 5086,
C1000WBY,
Correo Central,
Buenos Aires - Argentina
Tel: (15) 4940-9026.

Director
Marcelo Ciccone
Redacción
Alejandro Prieto
Trucos y Estrategias
Adrián Carrión
Diseño Gráfico
Enrique Zambrana
Colaboradores
Matías Jorge

Distribución Argentina:
En Cap. Fed. y GBA:
Alicia Rubbo S. H.,
Río Cuarto 2628.
En interior:
Bertrán S. A. C.
Vélez Sarsfield 1950.

Chile:
Distribuidora Sur S. A.,
Tel: 772-8563.

México:
En México D. F.:
Despacho E. Flores Serrato,
Serapio Rendón 87 P. B.
(06470).
En interior y Locales Cerrados:
Codiplyrsa S. A. de C. V.,
Serapio Rendón 87 P. A.
(06470)

Impresión
Quebecor World S. A.
Maipú 939, piso 1°.

ISSN 1666-6313

Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.

Impreso en Argentina
Printed in Argentina